MED C RUN

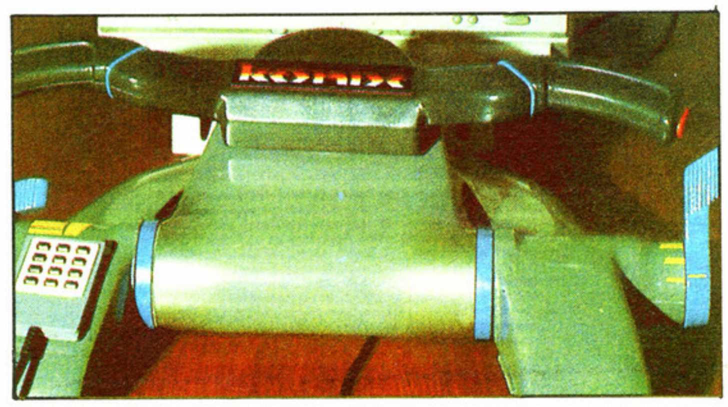
SOFT TODAY

1. ÅRGANG, NUMMER 4, APRIL 1989, KR 18,85

DANMARKS STØRSTE HJEMME-DATA AVIS

SPILLE-MASKINE-SENSATION

En ny engelsk spillemaskine, der ligner alt andet, end det den er en spillemaskine - har rystet konkurrenterne hos Sega, Atari og Nintendo.
Konix Multi System, som den nye maskine hedder, er et TV-spil, der tager kampen op mod de øvrige ved at tilbyde ÆGTE arcade-grafik derhjemme i stuen, fantastisk lyd i CD-kvalitet samt spil, der loades ind via en indbygget 3.5" diskettestation.
Supermaskinen kommer til at koste under 3.000 kroner, når den kommer til landet til sommer, og det er inklusive både et motorcykel-håndtag, et bilrat og en fly-styrepind. Alle tre er indrettet, så de ryster vildt, når du "crasher" i et spil, og herudover følger der gratis et spil samt et sæt fodpedaler (speeder og bremse) med i købet.
Mere om den nye super-sag inde i bladet.



Side 14

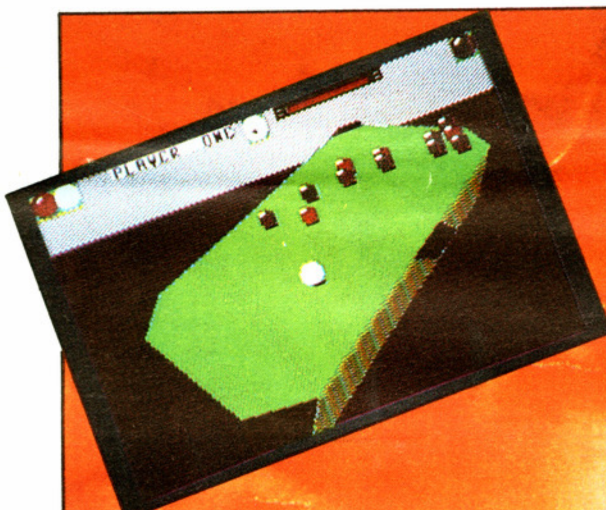
Afsløring:
DERFOR HOLDER RELEASE-PLANERNE ALDRIG
Side 12

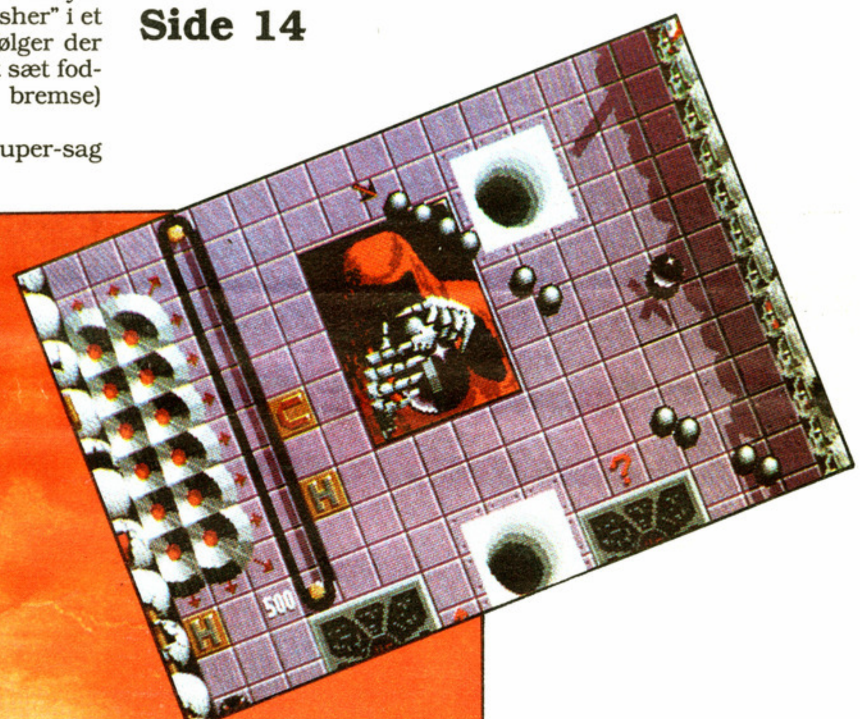
DE BEDSTE BILLIGSPIL
Side 19

Bag kulisserne:
HVAD SKETE DER MED AMSTRAD-MARKEDET?
Side 21

MASSER AF TIPS OG TRICKS
Side 24

4







JOYSTICKS ER SERIØS BUSINESS

Fremtidens super-joysticks er allesammen formet efter hånden, ergonomisk og med en skydeknap, der sidder skjult inde i grebet.
En lille styrepind sørger for hurtige reaktioner og indeni gemmer der sig microswitches.
SOFT TODAY har testet et udvalg af joysticks i det nye nummer, heriblandt også fremtids-stickere. Et af dem er så avanceret, at knapperne indeni er udviklet i samarbejde med det amerikanske luftvåben, US Airforce. Og udenpå ligger et materiale, der suger håndens sved op, så joysticket aldrig glider mens man spiller.
Der bruges enorme summer på at forske i de bedste fremtids-joysticks: Joysticks er blevet en hård, seriøs business...

Side 28

En storm i et glas vand.

Så kort kan dommen lyde over de danske mediers behandling af "affæren" med anholdelser af vesttyske hackere, sigtet for at have trængt ind i hemmelige amerikanske databaser og videresolgt fortrolige informationer til russerne.

De vesttyske hackere skrev vi allerede om for næsten et år siden i SOFT - det var da gruppens leder besluttede at trække sig ud, og derfor meldte sig selv til politiet.

Alligevel kom der ikke en sag ud af det: Det viste sig nemlig, at manden i og for sig havde gjort noget rimeligt harmløst. Og med sin henvendelse til myndighederne, fik han rettet deres søgelys på en væsentlig ting: Datasikkerhed.

Datasikkerhed er noget, amerikanerne har, ikke mindst i NASA og Pentagon, hvorfra de fortrolige oplysninger angivet skulle være blevet hentet. Specielt derfor, er det mærkeligt, at medierne ufortrødent giver historierne videre - et påfaldende træk har nemlig været en masse "hvis"er og "men"er i alle rapporter.

Specielt var et interview i TV-Avisen med en repræsentant for det danske politi yderst tyndt. Der kom intet konkret frem, overhovedet, kun en masse forbehold og "måske"er - det eneste, der bare lignede "facts", var en meddelelse om, at man var ved at undersøge forhold omkring Købmagergades postkontor i København. En historie, SOFT allerede sidste år skrev om, uden at der af den grund kunne skrides til anholdelser.

Det er for dårligt, når journalister, ikke mindst i TV og Radio, ikke sætter sig ordentligt ind i stoffet, men blot springer ubekymret med på sensationsvognn uden at undersøge, om der er hold i spionagehistorierne og hacker-skrønerne. Det er den slags journalister, der gør fjeren til ti høns og formidler sladder på et plan, der ellers burde være forbeholdt den kulørte ugepresse. Og som i mangel af bedre "konstruerede" deres egen model-optagelse til TV af, hvordan en hacker arbejder - komplet med et 300 baud akustisk modem, det allersidste, en professionel dataspion eller blot en almindelig teledata-bruger kunne finde på at røre ved!!!

Naturligvis findes der hackere. Men den tid er forbi, hvor man kunne skrivehistorier om 14-årige, der trænger dybt ind i Pentagons allerinderste militære hemmeligheder og videresælger dem til KGB. Ikke engang John Le Carre ville spilde ti linier på sådan et eventyr...

SOFT TODAY
DANMARKS STØRSTE OM HJEMMEDATA

Ansvarshavende udgiver:
Klaus Nordfeld

Chefredaktør:
Rasmus Kirkegård Kristiansen

Redaktion:
Sven Bilen, Christian Martensen, Lars Merland

Medarbejdere:
Flemming Trapp, Lars Jørgensen, Nikolaj Hansen, Morten Strunge Nielsen, Henrik Ipsen, Christian Due, Kristian Vangsgaard, Lars Svendsen, Hanne Kristiansen, Søren Dahl Nielsen

Forlaget Audio A/S
St Kongensgade 72
1264 København K
Tlf 01 91 28 33
Fax 01 91 01 21
Giro 9 71 16 00

Foto:
Tobisch Fotografi
Bjarne Holm Fotografi
m.fl.

Lay-out:
Niels Ingemann Grafisk Design

Produktion:
Bargholz Offset Repro
Partner Repro
InSats
Loka Tryk

Annoncer:
Annoncechef Jørgen Koefoed
Dansk Selektiv Presse ApS
Tlf. 01 11 32 83
Telefax 01 91 01 21

Abonnement:
Yvonne Rueholm Petersen,
Tlf. 01 91 28 33
1 år (12 numre) kr 190.-

Distribution:
DCA
Avispostkontoret

ISSN: 0109-9523

Egen import af spil

Yo!
Mit navn er Kenneth, jeg er ivrig læser af både brevkassen her og resten af TODAY MAGAZINE.

Til sommer skal jeg på sprogskole i USA, og jeg har tænkt mig at købe en hel del af det nye software med hjem. Problemet er bare, at jeg har hørt, at software købt i USA ikke virker i Danmark. Er det rigtigt?
Med venlig hilsen
Kenneth Aaby Larsen, Borup
PS: Jeg har en Sega spillecomputer og en Commodore 64.

Yo selv, Ken!
Desværre. Du er nok tvunget til at glemme USA og istedet melde dig på sprogskole i England, i hvert fald hvis du havde tænkt dig at komme hjem med kufferten fyldt med nye spil og også gerne gad, at de virkede...

I hvert fald er der ingen tvivl om, at Sega-spil, der er købt i USA, ikke kan køre på en dansk Sega.

Til gengæld er det straks lidt mere kompliceret med din 64'er: Nogle af spillene fungerer upåklageligt, mens andre ikke virker. Og det er ikke til at vide, når du står i softwareshoppen i USA, hvilke spil, der vil virke, når du kommer hjem, og hvilke, der ikke vil. Tag chancen eller rejs til England istedet...

Og PS: Avisen her hedder, som du kan se på forsiden, ikke Today Magazine, men Soft Today.

Mere om Atari XE

Hej Soft Today.
Jeg er vild med TV-spil og elsker jeres faste side med nyheder om Tv-spillene og test af de seneste games til TV-spillene.

I øjeblikket er jeg indehaver af en Atari 2600 VCS, som jeg overvejer at skifte ud til fordel for et sæt ved navn Atari XE Game System. Kan I ikke fortælle mig lidt mere om det system: Hvor mange spil er der, hvad koster de osv.?
1000 tak.
Erik Eriksen, Slangerup.

Atari XE Game System er et godt tilbud, der i øjeblikket fås hos en række Atari-forhandlere i en meget fordelagtig sampak, der ikke bare inkluderer selve spillecomputeren, men også indeholder nogle spil, en lyspistol samt et keyboard (så du rent faktisk kan programmere, og det endda i et sprog og med grafik og lyd, der overgår Commodore 64).

Maskinen er en videreudvikling af Ataris XL computer, og det betyder, at der findes masser af software samt at der kan tilsluttes en ekstern båndoptager, hvis du f.eks. selv vil lave spil.

Af spil, der er på markedet, kan nævnes hundredevis af gamle arcadespil, men blandt de bedre og mere interessante skal fremhæves cartridges som Robotron 2084, Joust, Star Raiders, Gyruss, Rescue on Fractalus, Ballblazer, Zenji, River Raid og Montezumas Revenge - allesammen fremragende spil til en billig penge, ikke mindst sammenlignet med Sega og Nintendo (de fleste ligger på omkring 150 kroner, mange af dem under).

Forbedringer

Til SOFT TODAY:
I laver en stærk avis hver måned, med masser af velskrevne spilanmeldelser samt nyheder, der viser, at I virkelig gør noget for at opsnuse dem (ikke ligesom andre blade, der bare stjæler fra de engelske og amerikanske magasiner).

Alligevel har jeg nogle hurtige skud fra hoften, der vil gøre Soft Today ENDNU bedre:

Start med først og fremmest at putte ALLE screenshots i farver.

Sørg dernæst for at lave en hel side med hitlister.

Skær også ned på annoncerne.

Opret en fast side med previews.

Det var alt for denne gang. Held og lykke med forbedringerne.
Michael Orup, Bogense.

Kære Michael.

Tak for dit brev - det er rigtigt, at vi gør meget ud af de første sider i Soft Today, nyhedssiderne, og at mange af vores nyheder er dugfriske: Du ser dem ikke andre steder før end hos os. (Selvom det da hænder, at vi ligesom de andre magasiner, du snakker om, tilfældigvis har den samme nyhed på et tidspunkt som de engelske og amerikanske blade - den slags kan ikke undgås i så international en branche som vores).

Vi har set lidt på dine forslag, og skal først og fremmest bedrøve dig med, at det ikke er teknisk muligt at putte samtlige skærmbilleder i farver. På vores trykkeri kan alle sider nemlig ikke laves i farver, kun nogle af dem, og det har blandt andet noget at gøre med trykpressens opbygning.

Dernæst tvivler vi lidt på, om andre læsere ville synes, det var interessant at have en hel side udelukkende forbeholdt hitlister over de mest solgte spil. Lad os få nogle flere breve for og imod denne side inden vi beslutter os for noget endeligt...

Hvad angår annoncerne, kan vi ikke så godt skære ned på dem: De er nemlig en del af avisens økonomi, og hvis de ikke var der, ville du sandsynligvis skulle give 30 eller 35 kroner for Soft Today...

Previewsektionen indfører vi efter alt at dømme ikke. Til det formål har vi nemlig nyhedssiderne forrest i bladet, hvor en del af historierne faktisk handler om spil, der er "lige ved og næsten" - altså alt det nye, der er på vej netop nu. Men ellers tak for forslagene - mere af den skuffe modtages gerne.
Red.

Mere død og vold, tak

Til redaktionen:
Hvorfor er I blevet så "pæne"? Dengang I var SOFT, var der meget mere knald på, der blev den simpelt hen trykket af på hver eneste side med blod og vold og mord og slim og sex. Hvor er alt det henne nu?

Glemalt det kedelige fis med MIDI og hospitalscomputere og nye monitors, og lad os i stedet få noget af alt det gode gamle datasex...
Anonym, Aalborg Ø.

Med sammenlægningen af SOFT og IC RUN samt den deraf følgende omlægning til avisformat, er der sket en betydelig udvidelse af læserskaren, ikke kun i antal, men også alders- og bredde-mæssigt.

Som konsekvens heraf forsøger redaktionen at sammensætte et bredere, mere alment dækkende artikelmix, der spænder vidt: Lige fra test af nye karatespil til hardware- og debat-artikler.

Med andre ord: Fra at være ensidigt, er bladet blevet mere alsidigt. Denne nye linie rummer beklageligvis ikke plads til artikler om datasex.

PIRAT-ADVARSEL

PIRAT-
ADVARSEL

Outlaw Productions, der er en underafdeling af Palace Software i England, her netop udsendt en kraftig advarsel til pirater i samtlige europæiske lande. Vi er af firmaets talsmænd, Pete Stone, blevet bedt om at gengive advarslen i sin fulde ordlyd:

Overskrift - "Pirat Advarsel".

En piratudgave af Shoot-Em-Up-Construction-Kit har i længere tid cirkuleret bredt i europæiske cracker-kredse. Denne udgave er en kopi af en meget tidlig prøveversion, og det er umuligt med den at producere selvstændige spil. Desuden er den ikke kompatibel med den officielle version, og derfor yderst begrænset at bruge.

Offentligheden skal være opmærksom på, at man bør udvise stor forsigtighed, hvis man kommer i besiddelse af denne piratudgave, da den indeholder en hårdnakket virus, som er så godt som umulig at komme til livs med de eksisterende virus-killers.

Outlaw skyder med skarpt: De har netop udsendt en advarsel til alle pirater.



Lav flot grafik, takket være Electronic Arts.

DELUXE PAINT III

Først kom Deluxe Paint. Så kom Deluxe Paint II. Og nu: Deluxe Paint III, the return of the living airbrushes from outer space.

Ja, III'eren er her. Og for at være med, skal du minimum have Amiga og mindst 1 Megabyte RAM.

Har du det, kan du også glæde dig over et nyt professionelt grafik-værkstøj, der lvaer bevægelige billeder med overlegen grafik - programmet, der kommer til april, arbejder utroligt hurtigt og giver derfor en ægte tv-films effekt.

Prisen er lidt under 1000 kroner, men har du allerede Deluxe Paint et eller to, kan du opgradere for godt og vel det halve.

Samtidig med lanceringen af Deluxe Paint III, har II'eren fået en prisnedsættelse.



Mange muligheder med Deluxe Paint III.

HACKER-SAG UD I SANDET

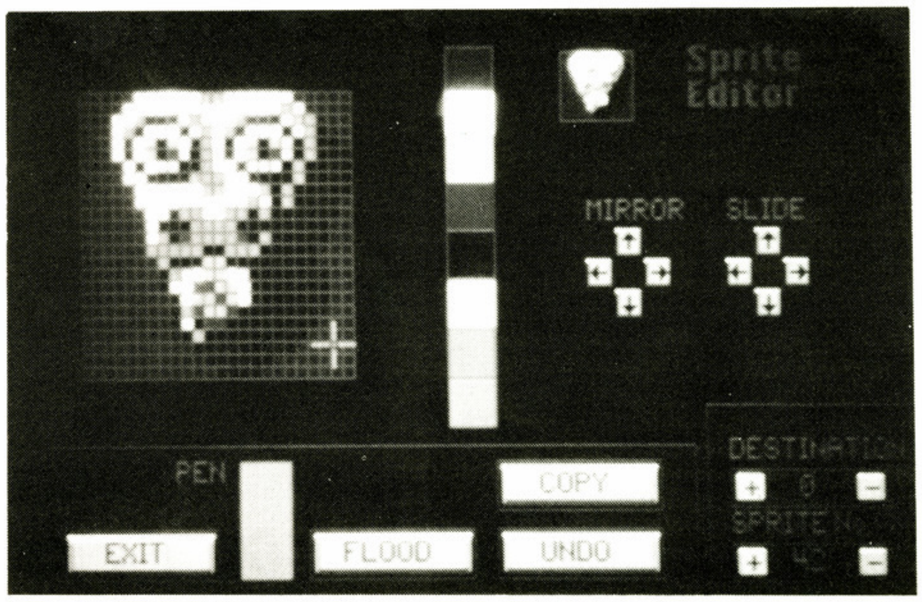
De vesttyske hackere, der for kort tid siden var meget røre om i fjernsyn, radio og aviser, har vist sig at være fusere: Der var ikke noget særligt at hente på dem, og i Vesttyskland er sagen, der er løbet ud i sandet, nu ved at blive dysset ned under betegnelsen "almindelige drengestreger"...

Således udtaler blandt andre den vesttyske anklagemyndighed, at hackerne kun har kunnet trænge ind i periferien af databankerne, og også regeringen har afdramatiseret "sagen".

Ialt var otte unge mænd sigtet, men kun tre belv fængslet, og de to sat fri kort efter fængslingen. Den tredie, som er den eneste, politiet nu koncentrerer sig om, er i dag også lukket ud, selvom hans sag endnu ikke er frafaldet.

Det bliver den dog sandsynligvis, for der er ganske enkelt ikke sket noget særligt og slet ikke i det omfang, medierne har forsøgt at puste det hele op til. I Bonn har ministre og talsmænd da pgså haft travlt med at nedspille affæren, og som Jyllands-Postens korrespondent siger det:

"- Eksperter betegner det også som højst usandsynligt, at de skulle have stjålet hemmelige oplysninger i det amerikanske forsvarsministeriums databank.



Shoot Em Up Construction Kit til Amiga. Lav dine egne spil, helt uden at kunne programmere.

FORSINKELSE

GUNRUNNER

Hurtig action shoot-em-up, store karakterer med 30 bevægelser til hver, ultra-glidende scrolling, 10 levels med stigende sværhedsgrad og 6 forskellige landskaber. Det er hovedingredienserne i "Gunrunner", som RACK-IT (Hewsons lavprislabel) netop har sendt i butikkerne til 59 kr.

Handlingen er kort fortalt, for det gælder om at trykke på den røde, kort sagt trykke den af: Befolkningen på planeten Zero er ved at uddø. Det Zeroniske råd har besluttet at bede en enkelt mand redde dem. Hans navn er Gunrunner...

Programmøren bag har gjort sit til at skabe uhygge. Hans navn er Christian Urquhart. Og grafikeren har også hjulpet godt til. Hans navn er Michael Smith.



Gunrunner skal redde en planet

BRUCE WILLIS PÅ SPIL

Allerede i første nummer af SOFT TODAY havde vi nyheden om Bruce Willis, der kommer som computerspil i en dataudgave af filmen "Die Hard". Og nu er der mere nyt om det projekt.

Det har nemlig vist sig, at en række danskere bliver involveret som underleverandører, primært i form at medlemmer fra udviklingsgruppen "Upfront" i Randers, der gør en hel del af forarbejdet til spillet. Ligesom filmen foregår også spillet i et højhus, og elevatorerne indgår som en central del af hele handlingen. Du er Bruce Willis, og når du skyder forbryderne i benene, dør de ikke - de humper bare væk!! Lyden står pæredanske Johannes Bjerregaard for, og udover en tilknytning til "Upfront" er han også med i "Maniacs of Noise", der udelukkende består af lydfolk.

Mere om "Die Hard" spillet i næste nummer...

Bruce Willis: Det er danskere, der skal lave ham om til pixels!



NYT SPILFIRMA NETOP STARTET

Medalist. Det er et navn, vi kommer til at høre en hel del mere til - i hvert fald hvis det står til presseafdelingen hos det amerikanske spilfirma MicroProse.

Det er nemlig dem, der har stiftet det nye spilfirma ved navn Medalist, og det er deres job at markedsføre det: Firmaet er nemlig 100% ejet af MicroProse og er startet op for at tage sig at en speciel type spil, som ikke så godt passer sammen med de meget komplekse og gennemarbejdede MicroProse simulationer.

Det første spil fra Medalist bliver "Doctor Dooms Revenge", en hidsig sag, der involverer adskillige superhelte fra Marvel. I "DDR", som nogle allerede er begyndt at kalde det nye spil, vil vi møde først og fremmest Edderkoppemanden (Spiderman), der skal ud og slå til Søren sammen med en anden gut, nemlig Captain America.

Grafikken gør sit til at spillet ligner en bevægelig tegneserie, komplet med talebobler og andet godt. Og er det ikke nok, har Medalist skam mere på programmet: Hvad siger du f.eks. til "Traveller", et helt nyt science fiction spil, eller "Zhodani Conspiracy", der bringer rollespil et godt antal lysår ud i fremtiden?

"Doctor Dooms Revenge" er lige på trapperne, mens du nok skal regne med september (mindst) før de næste to er her...

"Wild" Bill Stealey fra MicroProse har netop indgået et samarbejde med Hewsons "Mild" Andrew Hewson.



HEWSON I SAMARBEJDE MED MICROPROSE

Engelske Hewson er nu gået i samarbejde med firmaet MicroProse i USA - folkene bag spil som "Gunship" og "Stealth Fighter" simulationerne.

For MicroProse betyder samarbejdet, at de nu får import og eneforhandling af samtlige Hewson-spil til USA - det er titler som f.eks. "Netherworld", "Exolon" og "Eliminator".

Hewson, derimod, får nu samtlige rettigheder til nogle spil, der udvikles af MicroProse men markedsføres under et nyt firmanavn, Medalist. Disse spil - fra Medalist - vil komme hertil i løbet af sommeren, og omfatter blandt andet spil om Edderkoppemanden og om en anden superhelt, Captain America.

MANGE NYE BILLIGSPIL

Det går godt for KIXX, det nye billigspilsfirma, der er starte som en underafdeling af US Gold (og ikke, som mange fejlagtigt tror, er et selvstændigt firma).

KIXX, som udelukkende laver billigspil, de fleste til 59 kroner, har netop udgivet blandt andet Bravestarr, Rygar, World Games, Infiltrator og Supercycle som billigspil.

Og også Trantor, Spy Hunter samt Hardball (før fra Accolade) er nu på vej, så her er mulighed for at erhverve dig kvalitet til en billig penge - alle spillene har nemlig været udgivet før, men kostede da omkring de 200 kr.

Nye titler, som verden endnu ikke har set, er Blackbeard, Collosuem og Titanic, der alle endnu kun er kendt fra USA.

Men også disse tre spil lancerer KIXX nu, og stadig til lavpris: 49 eller 59 kroner, alt efter hvem din forhandler er...

Nyt på vej fra MicroProse i det amerikanske.

TANK-SPIL FRA MICROPROSE

To nye spil er på vej fra amerikanske MicroProse, et firma, der hidtil mest har været kendt for at lave kvalitet, ikke kvantitet.

De nye spil er først og fremmest et tankspil, dernæst et spil om det glade japanske folkefærd, samurai-krigerne. I tankspillet, der har fået arbejdstitlen "M 1 Tank Platoon", skal du styre en tank. Skærmen er opbygget som i en flysimulation eller en helikoptersimulation, altså med en lang række instrumenter til din rådighed samt et detaljeret 3-D skærmbillede af landskabet foran dig.

I samurai-spillet, der er døbt "Sword of the Samurai", kæmper du også en slags krig, men her er det mere action og råstyrke, der tæller, ikke en masse komplicerede instrumenter.

ETABLEREDE IMPORTØRER ERKLÆRES KRIG

Nu er der krig i den den danske softwarebranche: De etablerede importører af spilsoftware, henholdsvis Supersoft i Århus og firmaet PCS i Nordsjælland, har fået en konkurrent på halsen.

Det er Softech, et lille nystartet firma, hvis to indehavere begge er opsat på at erobre en betragtelig del af markedet for spil-import.

Softech ligger i Århus, og selvom starten gik for mindre end en måned siden, er de allerede nu begyndt at bombardere forhandlere landet over med nyhedsbreve, hvor priserne bevidst er holdt på et niveau, så SuperSoft og PCS kan mærke konkurrencen.

De to folk bag er Henrik Sonne og Henrik Printzlau, der netop har udvidet "åbningstiden" - i starten var telefonen nemlig først åben efter skoletid, fra klokken 15, men nu lukker firmaet op allerede klokken 10.

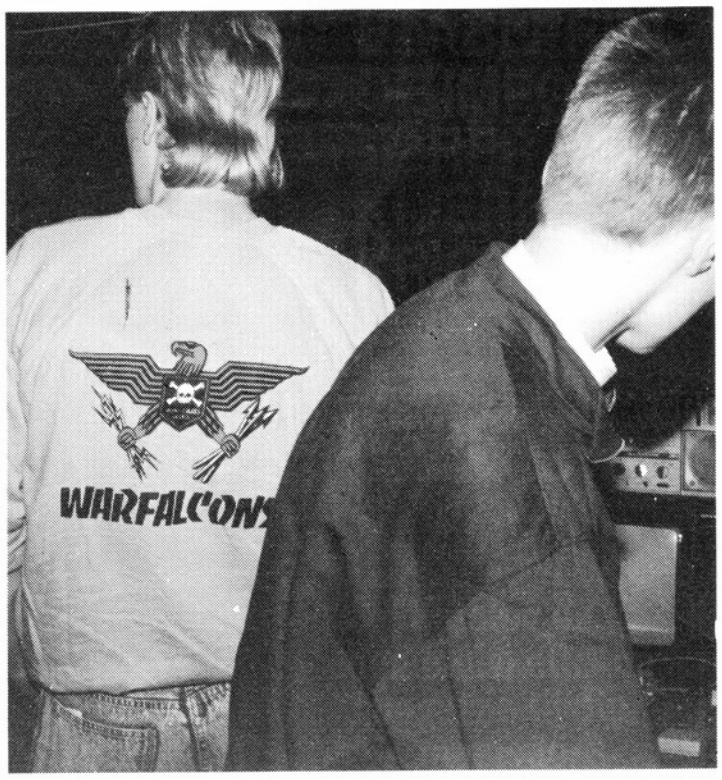
Vi håber at kunne stoppe "pirateriet" i Danmark ved at holde priserne suverænt nede i bund, fortæller Henrik Sonne fra Softech.

I vores introduktionsbrev fortalte vi, at vi ville satse på Danmarks billigste og hurtigste software, og det står vi selvfølgelig ved, slutter den unge virksomhedsejer.

Softech, på nummer 06 29 69 69, sælger ikke til private.



Number One, siger maskotten hos det nye firma Softech - så vidt er det ikke kommet endnu, men SuperSoft og PCS har fået konkurrence.



Gruppen "Warfalcons" var en af arrangørerne bag årets største cracker-møde. Repræsentanter fra hele Europa deltog og SOFT TODAY var med.

KÆMPE CRACKER-MØDE

Mennesker mødes, sød musik opstår og der bliver kopieret illegale spil natten lang.

Så kort kan en stemningsbeskrivelse lyde fra en februar-weekend i Fredericia, hvor over 200 crackere fra hele Europa lånte det lokale gymnasium og holdt et kæmpe kopi-møde. Men det er kun den halve sandhed.

"- Ja, faktisk var det ikke nær så slemt med kopieringen, som vi havde frygtet, fortæller en af arrangørerne, Thomas fra "Bamiga Sector One DK" med hjemsted i Århus.

Den anden arrangørgruppe, "Warfalcons", bakker ham op:

"- Det er rigtigt. Folk koncentrerede sig mere om at udvikle nye, banebrydende demoer og brugte ikke så meget tid på at kopiere spil.

Kopimødet var et af Europas største og meget professionelt arrangeret, blandt andet med udsmidere, der var lejet hos den lokale afdeling af Hells Angels.

NY DANSK GOLDDISK AGENT

I samarbejde med Commodore Data A/S har firmaet World Wide Software overtaget agenturet for det canadiske softwarefirma Gold-disk Inc. Gold-disk Inc står bag nogle af de mest brugte DeskTop-Publishing produkter til Amigaen, blandt andet Pagesetter og Professional Page, som ikke kun har dannet standard indenfor Amiga-markedet, men på grund af sine funktioner til at arbejde med 4-farve garfik og farveadskillelser i Postscript har disse produkter kunnet konkurrere med Apple Macintosh samt MS-DOS produkter.

Det nyeste produkt fra Gold-disk er netop lanceret, nemlig programmet Professional Draw, som er et stærkt tegne- og illustrationsprogram til vektor grafik, med mulighed for bl a at omdanne bitmapgarfik til vektorgrafik, som kan bruges til både design og DTP. Professional Draw kan også udskille farveseperationer og arbejde med struktureret vektorgrafik i op til 16 farver.

Et andet nyt produkt fra GoldDisk er Movie-Setter, som nu lanceres på det danske marked. Moviesetter er et revolutionerende nyt animationsværktøj, altså til at lave bevægelige "tegnefilm" med på Amigaen - og som Carsten Holløse, den nye danske agent, siger det:

"- Vi forventer at det vil blive brugt megt til forproduktion af TV-reklamer, storyboards, undervisning og mange andre applikationer.

World-Wide Software er ved at opbygge et professionelt Amiga 2000 forhandlernet i Danmark, og tilbyder registrering af professionelle brugere samt mulighed for opgradering og kurser.

Firmaet har nummer 01 50 17 00.

World Wide Software har fået det danske agentur på produkterne fra Gold Disk i Canada.

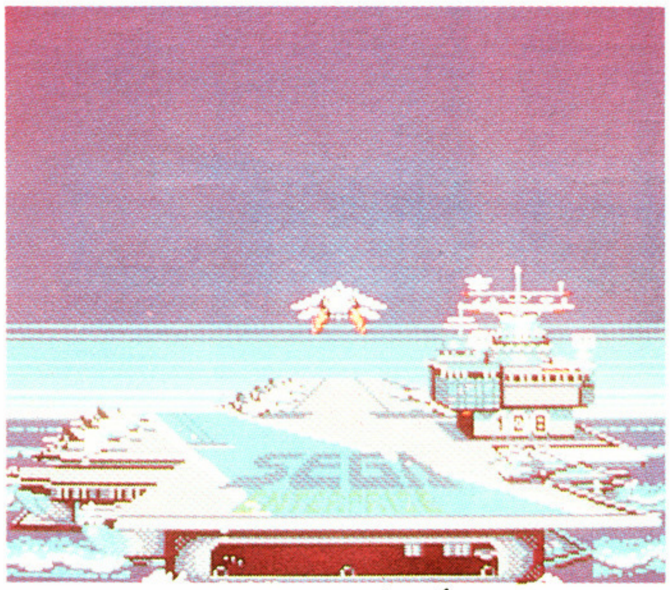
CAPTAIN FIZZ

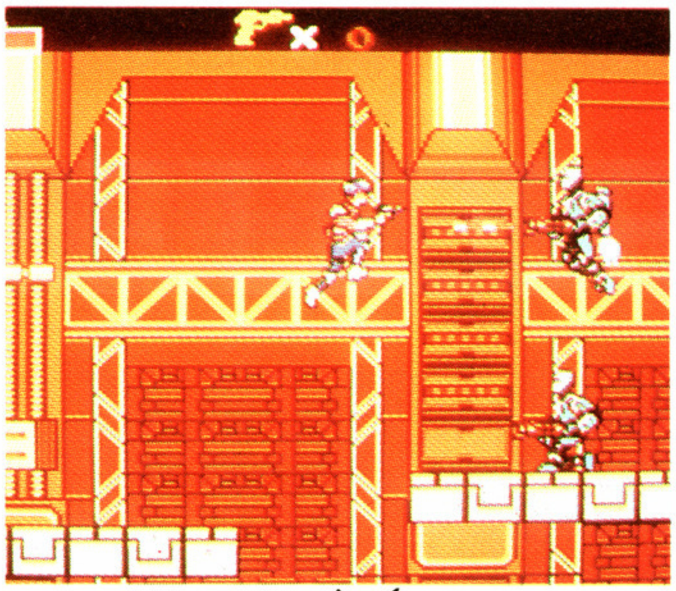
"Captain Fizz" er navnet på seneste spil fra ultraproduktive Psygnosis-software, der er kendt for højkvalitetsprogrammer til Atari ST og Amiga.

Eller rettere sagt: Spillets fulde navn er faktisk "Captain Fizz meets the Blaster-Trons", og handlingen er opbygget, så den er umulig at gennemføre, medmindre man hele tiden er mindst to spillere, der ikke bestiller andet end at hjælpe hinanden konstant.

20 levels indeholder spillet, og det er ikke nok, at du selv regner den ud: Du skal være enig med din bedste ven om en taktik, for uden samarbjde går det simpelthen ikke.

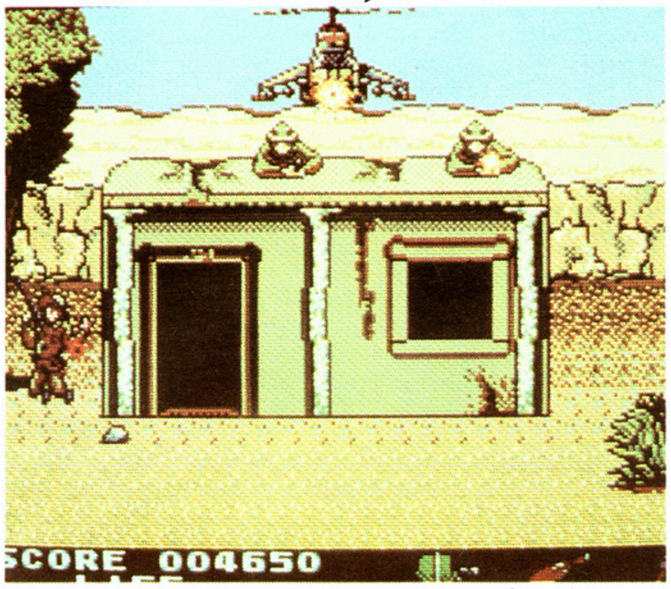
Der er masser af aliens som overmagt, men det KAN faktisk lade sig gøre at vinde... Trods alt.



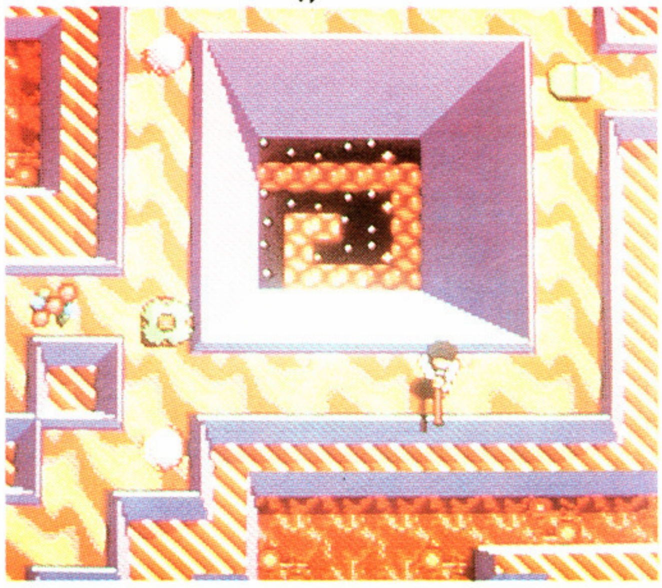




"Skyd F-16 éren ned! **Wow!** *Godt scoret! Pas på lastbilen!* **Duk dig!** *Gi' ham så, Rocky! Lad Alf flyve!* **flot!** *240 km/t i Out Run,*







Skyd efter ham med laseren! **Wow!** *Du har rekorden! Brug Ninja-magic!* **Godt ramt!** *Bli' ved! Prøv 3-D brillerne til Maze Hunter!"*

Saml dine venner

Tænd fjernsynet og saml vennerne i din egen private spillehal. De fedeste spil ligger klar. Og SEGA er mesteren på racerbanen, kamppladsen, i rummet, på jorden og... over det hele.

SEGA-spillene har den kvalitet, du kender fra spillehallerne. Alle detaljerne er med, farverne, tempoet ja selv lyden overgår næsten den virkelige verden.

Og kan du li' nye spil, så glæd dig til Double Dragon, Lord of the Sword, Y's, Alf, Rambo III og familiespil og endnu flere i 3D og... og... og...!

Spillene er hos din forhandler allerede.

AVENUE



SEGA®
MASTER SYSTEM

Årets TV-spil 1988 *og med mere end 100 spilletitler selvskrevet til titlen igen i år. Fagfolk siger: ''SEGA spille-computer er kvalitet''. Spillerne siger: ''SEGA er arkadespil – derhjemme''. Og så kan du få 3D-briller, Lyspistol, Joysticks, Rapid Fire og meget andet ekstra udstyr til din SEGA.*

KØBENHAVN: CPU 2100, Østerbrogade 110, CPU 2300, Amagerbrogade 124, Betafon, Istedgade 79, **Kastrup,** Merlin Foto, Københavns Lufthavn, **Rødovre,** CPU 2610, Rødovre Centret 208, **Lyngby,** Spaceworld, Lyngby Storcenter, **Tåstrup,** Merlin Foto, City 2 – Plan 2, **Valby,** Becodan, Roskildevej 138, **Hvidovre,** Brøndby Foto, Brøndbyøster Torv 12-20, **Greve Strand,** Bilka, Hundige Centervej, **Ishøj,** Bilka, Lilletorv 1, **Ølstykke,** Foto og Computer Frederiksborgvej 7, **Stenløse,** Fotohuset, Stenløse Centret 46, **SJÆLLAND: Holbæk,** Hagner Foto ApS, Algade 26, **Kalundborg,** Holm Foto, Kordilgade 81, **Næstved** Holm Foto, Ringstedgade 1A, **Næstved,** Georg Christensen Data, Axeltorv 10, **Ringsted,** Flensborg Boghandel, Sct. Hansgade 9, **Slagelse,** Bilka, Idagaardsvej 1, **Slagelse,** Holm Foto, Schweizerplads 10, **FYN: Assens,** Expert Vestergaard, Torvet 2-4, **Odense,** Bilka, Niels Bohrs Allé 150, **Odense,** CPU 5000, Pagestræde 26, **Odense,** Merlin Computer, Rosengårdscentret, **Odense,** Foto Magasinet, Vestergade 71, **Rudkøbing,** Expert Radio, Østergade 55, **Brenderup,** Brenderup Boghandel, Stationsvej 30, **LOLLAND-FALSTER: Maribo,** Singleton Data, Ansgarsvej 17, **Stubbekøbing,** Cashtronic Data, Vestergade 35, **Nykøbing F.,** Fona Radio & TV, Østergade 33 , **JYLLAND: Esbjerg,** A-Z, Østre Gjesing Vej 25, **Herning,** Elektronik og Data, Vestergade 13, **Holstebro,** Computer Shoppen, Sønder Landscentret, **Horsens** Foto Huset A/S, Thornbogade 5, **Kolding,** Foto Magasinet, Østergade 11, **Silkeborg,** Søndergårds Foto, Vestergade 16, **Skalborg,** Bilka, Hobrovej 450, **Tarm,** Egvad Radio Expert, Storegade 43, **Vejen,** Leg & Data, Korsgade 12, **Viborg,** Dam Foto, Sct. Mathiasgade 62, **Åbenrå,** Ludwig Von Münchow Foto, Ramsherred 13-15, **Århus C,** Mimosa Foto, Storetorv 5, **Tilst, Mundelstrup,** Bilka, Agerøvej 7, **Skagen,** Jens Gram Radio, Sct. Laurentiivej 19, **Års,** Bog & Kontor, Bymidten, **FÆRØERNE: Thorshavn,** Griffilin II, SMS Centret.

FOR DEN INTERNATIONALE SEKRETÆR

Type-Right er alletiders for dig, der vil være sekretær: Det er en skrivemaskine-underviser, hvilket betyder, at vil du skrive på maskine, er du kommet til manden.

Type-Right lærer dig blindskrift lynhurtigt, for på det lille LCD-display får du hele tiden besked om nye øvelser.

Designet er i smart rødt plast, så det er ikke for de sløve sekretærer-in-spe. Type-Right er undervisningsmateriale for piger, der har travlt og er på vej op.

Du kan heller ikke snyde computeren: Hver øvelse skal fuldføres, før du hopper videre til næste. Desværre er der lige et enkelt minus ved sekretærer, der lærer at skrive på maskine via Type-Right: De ved nul om hvordan, man skifter farvebånd. De ved nix om en pæn opstilling af et brev, for Type-Right har ikke indtag for papir. Og de ved absolut nope om obskure bogstaver som f.eks. Æ, Ø og Å...

Den slags fører Type-Right nemlig ikke. Omkring 499,50.

CODE-MASTERS

I sidste måned fik den ikke for lidt i den fortsættende, konstante nedrakning af Codemasters-brødrene og deres udseende. Det skal vi afholde os fra denne gang, hvor det handler om cool business.

Jet Bike Simulator er titlen på endnu et spil, undskyld, en simulator, fra Codemasters. Også dennegang er det Olivertvillingerne, der har kodet, og her er vi ude på dybt vand - du skal nemlig styre en vandmotorcykel, en såkaldt jetbike, som vi husker dem fra Politiskolen 3.

Endelig kan vi nævne, at Commodore 64/128 ejere nu kan få tag på Super Stuntman, ligeledes fra Codemasters. I spillet, der hidtil har været forbeholdt ejere af Amstrad og Spectrum, er du en stuntman fra Hollywood, der skal udføre radbrækkende stunts og får points alt efter hvor dygtig du er (og alt efter om du overlever eller ej).

Ideen bag spillet lyder god, men selve spillet er i sig selv ikke det vilde.

SE DOBBELT

God ting for dig, der vil se dobbelt: Double Play is here. Den lille sorte kasse ser stor ud, meget stor, i forhold til den elektronik, der ligger inden i. Til gengæld har den råt GTI-look med en rød fartstribe, der bryder den sorte lak, og fjernbetjeningen ligner næsten en rigtig levende fjernbetjening.

Hvad Double Play gør?

Jo, ser du: I er flere i huset, der gerne vil se TV. Far vil se Fodbold over Sverige, og mor vil se Ordet på Bordet over ... (ja, gæt selv hvem der sender den slags. sic-sic).

Istedet for at slås om seerretten eller købe to fjernsyn, tænder du blot for Double Play og mors TV-billede kommer ind som et lille indskudsbillede i øverste venstre hjørne - smart.

Nu er der kun slagsmål, når mors billede dækker for fars mål eller når de to finder ud af, at man trods de to billeder kun kan høre lyd fra een af kanalerne på samme tid. Alletiders.

Double Play er din for 2350,-.

DEN FLYVENDE HAJ NU PÅ AMIGA

Flying Shark, spillet om luftkrig på højeste plan, er nu også kommet i Amiga-udgave. Som med det originale 64er spil er det også denne gang Firebird, der står bag, og herfra oplyser Ania med det uudtalelige efternavn, at spillet finder sted på fem dødbringende levels, hvor du ikke kun bliver angribet af formationer af fly, men også skal modstå vild ild fra kæmpetanks, lige så vild ild fra maskingeværreder og endnu mere brutal vold fra krigsskibe og patruljebåde, der trucker rundt på de syv små have.

Spillet, der i sin tid var et arcadegame frembragt af japanske Taito, sætter dig bag styrepinden i din helt egen "Flying Shark", et krigsfly fra anden verdenskrig, der skal overmande en serie japanske selvmordspiloter, de såkaldte Kamikaze-flyvere.

Grafikken er klar Amigaklasse, og selvom lyden halter lidt, må game-redaktionens preview-hold klart give Amiga-udgaven af Flying Shark de fire stjerner, spillet fortjener. Og hvem ved - når den endelige version af spillet kommer i slutningen af marts, måske lyden til det tidspunkt da er forbedret så meget, at Flying Shark scorer den sidste stjerne og får "full house" med alle fem...

FIREBIRD TIL SALG

Sammen med sine søsterselskaber Rainbird og Silverbird er den engelske softwaregigant Firebird netop udbudt til salg.

Tilsammen udgør de tre firmaer en gruppe ved navn Telecomsoft, og ejeren, det engelske telefonvæsen British Telecom, føler ikke, at software harmonerer med firmaets øvrige stil. Med andre ord: De er for "fine" og vil derfor skille sig af med afdelingen, selvom den i øjeblikket giver et helt pænt overskud.

En køber er endnu ikke fundet, selvom der forhandles med flere interesserede, herunder et enkelt skandinavisk firma. Som betingelse for overtagelsen stiller British Telecom blandt andet det krav, at ingen ansatte må fyres og at spilproduktionen skal fortsætte - eller sagt på en anden måde: Der kommer stadig spil fra firmaet, også selvom det bliver solgt.

Mere nyt når handlen afsluttes...


1 BARBARIAN -Palace Software-
2 GRYZOR -Océan-
3 ARKANOID -Imagine-
4 TARGET RENEGADE -Imagine-
5 RENEGADE -Imagine-
6 PIRATES -Microprose-
7 PROHIBITION -Infogrames-
8 STREET FIGHTER -Go-
9 ROAD BLASTER -US Gold-
10 CAPTAIN BLOOD -Ere Informatique-
11 VENOM STRIKES BACK -US Gold-
12 BOB WINNER -Loriciels-
13 GUERILLA WAR -Imagine-
14 L'ANGE DE CRISTAL -Ere Informatique-
15 PLATOON -Océan-
16 TRANTOR -US Gold-
17 KARNOV -Data East-
18 IKARI WARRIOR -Elite System-
19 SUPERSKI -Microïds-
20 FER & FLAMME -Ubi Soft-

TOP MUSIQUE
1 RENEGADE

TOP ARCADE
1 DOUBLE DRAGON

I Frankrig har "Barbarian I" ligget som nummer 1 på hitlisterne i næsten et år!

ATARI ST NYT

Grrrh... Grunt.... Thwaackk... Aaaaaargh!! Sådan, drenge!

Atari ST versionen af "Barbarian II", med undertitlen "Dungeon of Drax" er langt om længe kommet, komplet med en heftig serie ægte 16 bit grafik og masser af digitaliseret originallyd.

Der er masser af blod i ST-versionen, der dog ikke kan sælges i stort tal herhjemme: Vi har nemlig ikke så mange Atari ST ejere på disse breddegrader.

Anderledes står det til i Frankrig. Her er Atari ST det næst-mest solgte mærke efter Amstrad, og "Barbarian I" (forgængeren) ligger stadig nummer 1, helt i top på ST-hitlisterne den dag i dag!!

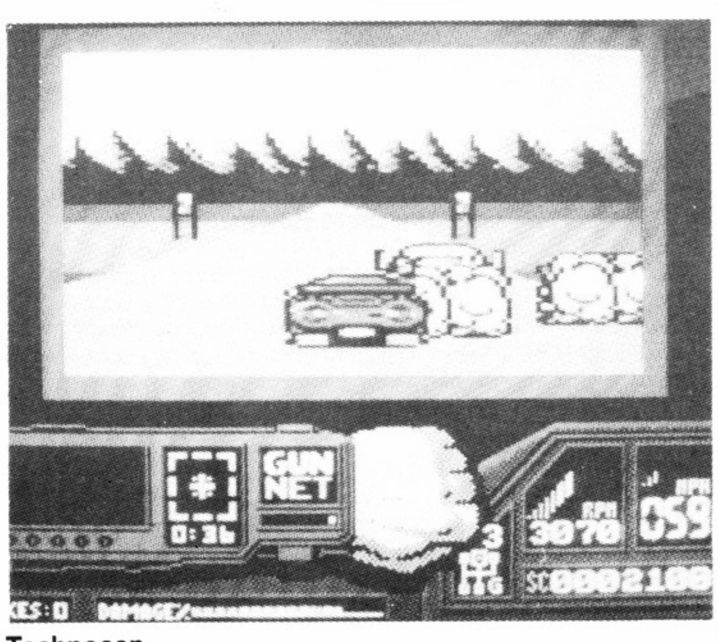
Det bliver spændende at se hvad der sker, nu når 2'eren kommer...

PSYGNOSIS IN THE US

Engelske Psygnosis (der står bag blandt andet Barbarian og Menace) har underskrevet en distributionsaftale med et firma ved navn CSS fra Illinois, USA.

Aftalen indebærer at du fremover vil være i stand til også at få Psygnosis-spil i USA - overalt i USA - og CSS har allerede etableret en speciel afdeling kun med dette for øje. Lederen af denne afdeling, Dena Kareotes, er blevet headhuntet til jobbet fra SubLogic (Jet, Flight Simulator II m.fl.), hvor hun tidligere sad som salgschef.

Nu er Psygnosis også kommet til staterne.



Technocop

TECH PÅ SPEC

Nu er Tecnocop kommet i en version til Spectrum.

Og det er noget, der kan glæde Sinclair-Freakeren, som vi omtalte i forrige SOFT TODAY, samt de øvrige Spectrum-ejere landet over.

Grafikken er nemlig slet ikke dårlig af en Spectrum at være - se bare på de skærmfotos, vi har vist her på siden. Og farverne er også pænt velvalgte, helt uden nævneværdige colourclashes og slige sager.

Så fat din walkie-talkie og begiv dig ud på en vild politijagt som betjent i fremtidens high-tech by, der nu også findes på Sinclairs Spectrum-computer.



DTH's Svend Mortensen har fået sig en super-computer: Den første Transputer fra Atari.

KÆMPE-COMPUTER TIL DANMARK

Civilingenør Svend Mortensen fra Danmarks Tekniske Højskole (DTH) er glad i disse dage. Han er nemlig blevet den første danske bruger af Ataris nye supercomputer, den enorme Transputer, som den kaldes. Det er en meget speciel datamat, som der kun findes meget få eksemplarer af i verden, og ATW - Atari Transputer Workstation - findes indtil videre kun i en enkelt udgave herhjemme.

Ejeren er DTH, nærmere betegnet i Institut for Mineral Industri, hvor man indtil for ganske nylig stod og savnede en ekstremt hurtig datamat med usædvanlig gode grafiske egenskaber.

Ydelsen i Ataris Transputer Workstation er fra 10 MIPS/ 1.5 MFLOP og opefter - det er enormt til avanceret billedbehandling og kurvefitting, altså tunge beregninger, hvor Transputeren sammenlignet med prisen faktisk ikke havde nogle alternativer.

Leveringen af Danmarks første Atari Transputer skete af Jørgen Måløv fra JM Data i et nært samarbejde med Atari Danmark, der blandt andet har fremskaffet et komplet Transputer udviklings-program fra softwarehuset Perihelion i England, der står bag styresystemet Helios i Transputeren.

Prisen på en Transputer er ca 48.000 kroner plus moms, men så får du også en ægte T800 transputer-chip, 4 megabyte RAM, 1 megabyte video-RAM (til skærmen), 0,5 megabyte ST RAM, operativsystemet Helios samt XWindows, men ingen grafisk skærm - den kommer oveni, og kan nemt koste 10-15.000 kroner ekstra...

HÅB FOR ENTERPRISE

Måske husker du den, måske ikke.

Den var en sær størrelse, der var fremme for nogle år siden - navnet var Enterprise (efter først at have heddet Flan og Elan), og dens design lignede nogen, der skulle forestille en computer, men havde ligget for længe i solen: Farven var henad smeltet chokolade og maskinens "look" har helt udvandet i kanterne.

Anyway, den havde røde og grønne knapper samt et helt happy lille joystick (indbygget!!) ude i den ene side. Desværre gik det ikke så godt for: Importøren, et firma ved navn Semicap, lukkede uheldigvis og lod en række danske Enterprise-ejere i stikken, og som om det ikke var nok, lukkede moderfirmaet i England kort tid efter. Ren fiasko. Men nu er der nyt håb for Enterprise-ejere.

Rettighederne er blevet opkøbt af det tyske Enterprise-datterselskab, der viderefører den afdøde maskine så godt de nu kan. Og her kan man skaffe sig både nyt hardware og nyt software. Skriv til:
Enterprise Computers GMBH
Sonnenstrasse 3
D-8000 MUNCHEN 2

Også i England sker der endnu lidt. Et firma ved navn Boxsoft laver nemlig gode Enterprise-programmer, både spil og de mere seriøse, samt lidt hardware, f.eks. en såkaldt NEOS mus. Og er du en Enterprise-bruger, der føler sig lidt alene med din maskine, kan du på samme adresse som Boxsoft komme i kontakt med den internationale Enterprise brugerklub, kaldet International Enterprise User Group. Skriv til:
IEUG
60 Holdenhurst Ave
Finchley
London N12 OHX
England



Enterprise. Død og borte.

"RAIDER" ER DOBBELT SÅ GO'

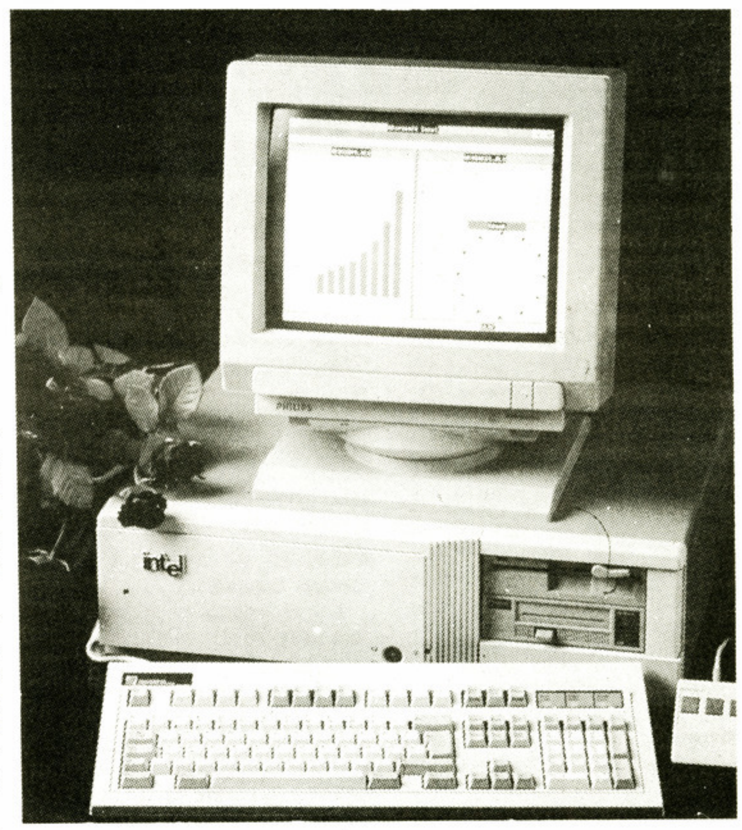
Der er gået mode i softwarebranchen, i hvert fald hvis man skal dømme efter den måde, et nyt engelsk softwarefirma har valgt såvel navn som måde, bomærket stilles op på.

Firmaet kalder sig Impressions, og logoet ligner noget, der er klippet ud af nakken på en designerbluse på en fransk modemesse. Og som om det ikke var nok, er det nye spilfirmas slogan "Software with style" - spil med stil!!

Anyway, der er godt nyt på vej fra Impressions, nemlig et spil kaldet "Raider". Spillet er en rigtig rumsag, komplet med den sædvanlige forhistorie om de onde kræfter, der har overtaget galaksen og samtlige beboere, undtagen dig, som i din lille pacecruiser beslutter at gøre vildt oprør og skal redde hele det samlede univers.

Spillet, der i sin stil meget minder om "Oids" og "Thrust", byder på hele 40 levels, fordelt over 8 planeter og med et ekstra bonus-level samt tyngdekraft indbygget, omvendt tyngdekraft (på hovedet) samt et såkaldt "usynligheds-felt", hvor du bliver sat på lidt af en prøve.

Mere skal vi ikke afsløre, men redaktionen har testspillet "Raider" og kan kun komme med preview-bedømmelsen: Dobbelt så go' som konkurrenterne Oids og Thrust.



PC-UPDATES

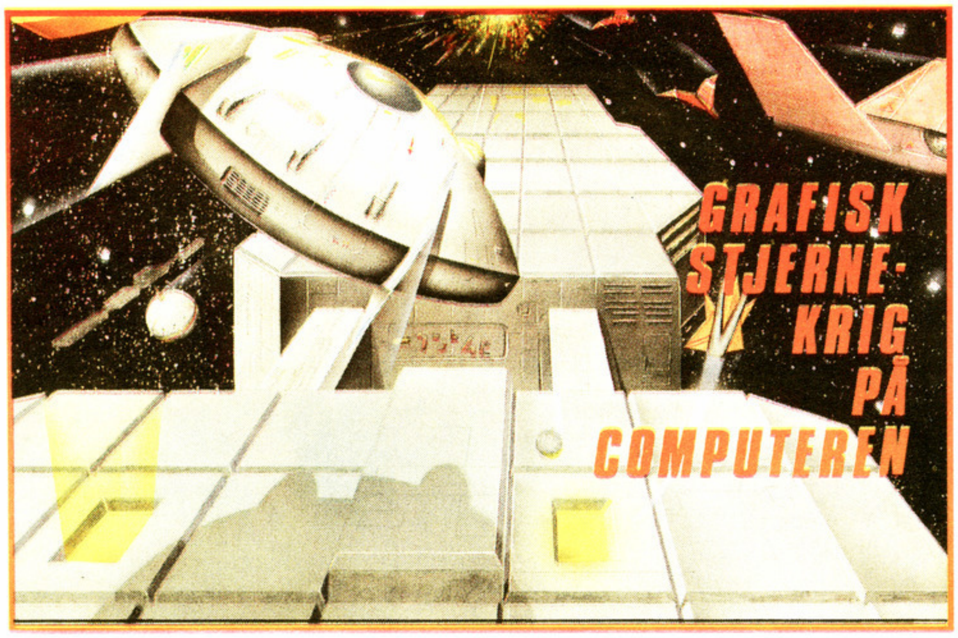
PC-ejere kan glæde sig. Der kommer nemlig masser af nye spil, konstant til deres maskiner, ikke mindst fra USA, hvor PCerne er de mest populære "hjemmecomputere" overhovedet, og hvor der produceres spil til dem som aldrig før.

Et af de firmaer, der for alvor er begyndt at gøre noget ved det store uopdykrede PC-marked, er amerikanske Elctronic Arts. De lancerer om kort tid en splinterny version 2.0 af "Chuck Yeagers Advanced Flight Trainer", der nu indeholder 18 fly, herunder Spads, P51'ere, F18-fly, X-29'ere, Rumfærgen Columbia og endog den ultrahemmelige FY-117A Stealth Fighter.

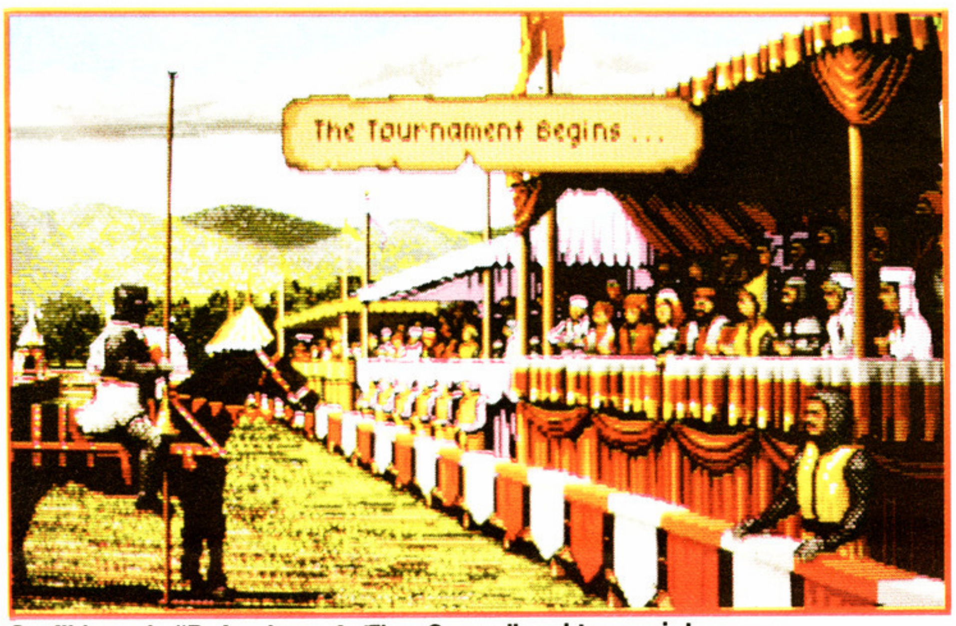
Er du allerede ejer af det originale Chuck Yeager spil (et'eren), kan du returnere det og for 200 kroner få din opdatering. Har du ikke et'eren, må du af med den fulde pris: Omkring 400 kroner.

Og som rosinen i pølseenden har EOA, som Electronic Arts kaldes blandt vennerne, også lovet os endnu et PC-spil, nemlig IBM-versionen af "Legacy of The Ancients". Det er et såkaldt "fantasy"-spil indenfor adventure-genren og det skulle nok kunne holde en del PC-kompatible ejere klæbet til tastaturet i en stak dage (eller uger!).

Fås fra april hos din softwareforhandler.







Grafikken i "Defender of The Crown" vakte opsigt.



Her er de:

SPIL DER SKREV

Flere milepæle i computerverdenen...

Af Rasmus Kirkegård Kristiansen

Glemmer du, så husker jeg... Ja, Giro 413 har i hvert fald ikke levet forgæves, og det har SOFT TODAYs Rasmus Kirkegård i hvert fald heller ikke, skal han selv sige det.

Endnu en gang blænder vi op for en varm omgang paratviden om alle de spil, der er værd at have stående i spilsamlinger landet over, og det er ikke småting: En spilsamling med respekt for sig selv kan roligt udvides et par hyldemeter ekstra, hvis vi skal have alle godbidderne med fra dengang, computere endnu var noget med elektronrør og relæer.

Selv professionelle programmører forbløffes over, så hurtigt udviklingen går - hvad der den ene dag er en utrolig, succesfuld nyskabelse, er forældet dagen efter. Og selvom mange af de spil, der udgives, ligner hinanden utroligt meget, de er faktisk ens, hænder det, at der fra tid til anden bliver udgivet et spil, der vækker opmærksomhed. Et spil, der hæver et øjenbryn eller to, et spil, der ændrer historien og giver ny inspiration til alle fremtidige spil.

I sidste SOFT TODAY skrev vi om verdens første adventure, Cave. Og vi så på Pong, verdens første actionspil. Også Breakout, Space Invaders, High Noon og Galaxians nåede vi rundt om. For slet ikke at tale om en lille gul ost ved navn Pacman, der i 1980 revolutionerede computerverdenen og gjorde labyrintspil til firsernes mest populære spil-beskæftigelse. Endelig tog vi fat om Frogger-genren samt Donkey Kong/Jet Set Willy/Manic Miner og de andre, der introducerede platformspillenes komme. Og vi rundede af med lidt om Jumpman og Mr Do alias Dig Dug, hvor det hele handlede om at grave sig en sti for samtidig at samle ting og undgå monstre.

Nu er krøniken kommet til det herrens år 1983. Commodore 64 var begyndt at komme ind i folks hjem for alvor, og der stod ingen tvivl om, at her var man i lag med en maskine, der kunne mere end den sædvanlige ælle-bælle, ping-pong Breakout-agtige spillestil.

De første spil var naturligvis dem, man kendte fra maskiner som Atom, ZX80, ZX81 og VIC-20. Det var Frogger-kopierne, Pacman-kopierne og Donkey Kong kopierne, der dominerede, og fra USA kom i begyndelsen en speciel type spil, der var uhyggeligt dårligt programmerede, men havde temaer, der gjorde, at man i nogle få uger overvejede at få dem forbudt (indtil de rette embedsmænd fandt ud af, at spillene var af så dårligt kvalitet, at ingen bekymrede sig om dem og at endnu færre kunne finde på at købe dem).

Et af de amerikanske debatspil hed "Custers Revenge", og handlede om, at du som den kontroversielle General Custer havde nedkæmpet en indianerlandsby og nu havde fanget en indianerpige, som du havde bundet til en pæl og nu skulle til at voldtage.

Et andet af de amerikanske spil hed "Attack af the Communist Mutants" (De kommunistiske mutanters angreb) og var en lousy kopi af space invaders, blot med den forskel, at det ikke var aliens, der angreb ude fra rummet, men røde karrikaturer af Marx, Lenin og Stalin...

Allerede i 83 var spillene af en dårlig standard, og i dag ville man grine af dem, hvis de blev udgivet selv som billigspil. De var programmeret i BASIC.

Ellers var det mest Commodores egne spil, der dominerede i starten. En udgave af International Soccer vakte begejstring overalt på grund af grafikken og også et cartridge kaldet "Blueprint" blev udråbt som det fede.

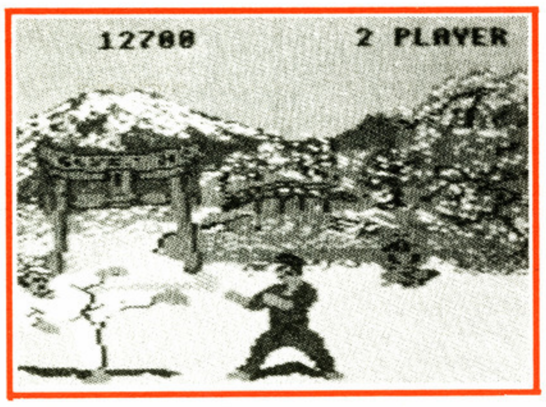
Indtil der en dag skete noget. Lige pludselig, og ganske ubemærket, dukkede et firma ved navn US Gold op på markedet. Det var startet af en englænder, der havde været på ferie i USA og havde købt lidt amerikansk software med hjem, som han nu forsøgte at sælge for at få dækket sine rejseudgifter. Et af spillene hed "Beach Head" og kom fra et ukendt firma kaldet Access.

"Beach Head" blev en utrolig succes overalt hvor det kom frem.

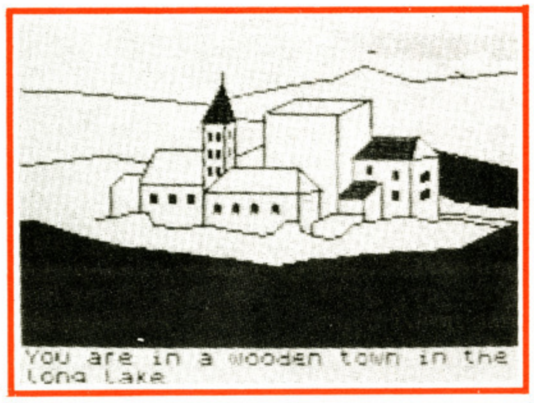
Grafikken var - hold nu fast - i 3D, en teknik, man ellers kun tidligere havde kendt fra Pole Position i en meget simpel form.

Den var ikke simpel i Beach Head: Her kunne du opleve, hvordan du lå i en båd i Stillehavet, mens store fly langsomt kom zoomende ind over hovedet på dig: De startede som en prik i det fjerne og blev større og større for til sidst at dække en pæn del af skærmen og dynge dig til med bomber i stor stil. Og ikke nok med det: Lyden af deres motorer steg naturligvis som de nærmede sig!!

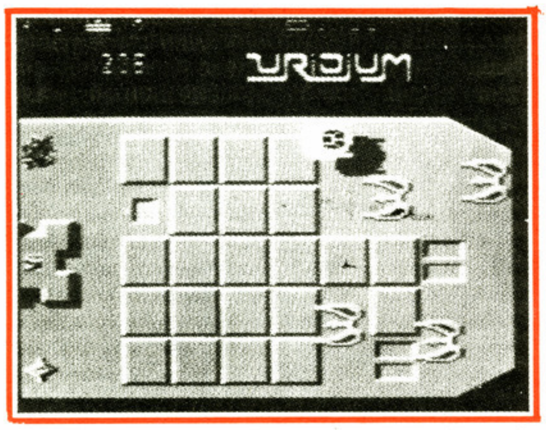
Jo, det var det vilde. Og salget af Beach Head, der

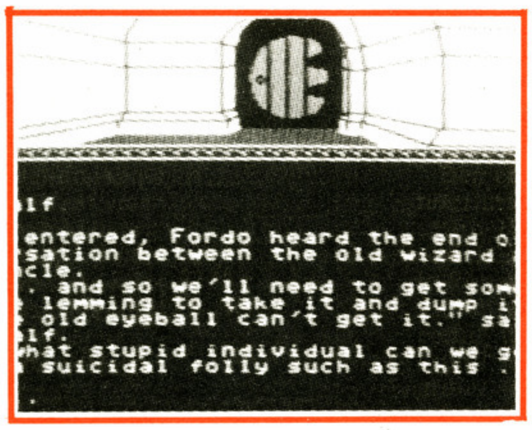


Med "The Way of The Exploding Fist" startede karate-bølgen.



"The Hobbit"





Andrew Braybrook "Uridium" kom på forsiden af SOFT, da det kom frem.

10 SPIL, DER SKAL STÅ I ENHVER SPILSAMLING:

Pacman	Beach Head	The Hobbit
Donkey Kong	Uridium	Out Run
Mr Do / Dig Dug	Way of The Exploding Fist	Thunderblade
	Summer Games II	

HISTORIE

vakte røre overalt, skaffede US Gold så mange penge, at firmaet kunne etablerede sig som en egentlig softwareimportør. Vi ved allesammen, hvordan det siden er endt: Koncernen US Gold med distributør-datterfirmaet Centresoft ejer desuden Ocean/Imagine, Gremlin Graphics, GO og et stort antal billigspilslabels og udviklingshold. De er ubetinget spilbranchens største.

Omtrent samtidig med "Beach Head", skete der noget helt andet på en anden front, nemlig blandt dem, der lavede software til den engelske BBC B computer.

Spillet "Elite" (ikke at forveksle med softwarehuset af samme navn, som kom til senere) blev lanceret, og her var for første gang et rumspil, hvor det ikke KUN handlede om at plaffe modstandere ned, men hvor du også kunne arbejde med roleplaying, skrive tekst som i adventure og handle med varer ligesom i finans-spillene. Oveni det hele kom, at Elite introducerede en ny form for vektorgrafik med farverig, 3D stregtegninger af angribende rumfartøjer.

"Elite" blev et kultspil, som ikke kun computerbladene skrev om. Også velrenommerede engelske aviser som Daily Mail, Times og Guardian beskrev spillet, der pludselig fik mange mennesker til at anskaffe sig en BBC computer kun for at spille dette ene spil.

Sammen med "Elite" kom en hel lille roman, der udover at give underholdning til et par nætters læsning også afleverede tips (i halvskjult form, naturligvis) til at gennemføre spillet. "Elite" var (og er) nemlig ikke verdens nemmeste spil, og man gennemfører det ikke på en enkelt aften, men kan nemt sidde flere uger i samme spil (heldigvis er der mulighed for at SAVE sin position).

I dag fås Elite til næsten alle computere, også Atari ST og Amiga, som SOFT TODAY testede spillet til, da det for to måneder siden udkom i konverteret form.

På adventurefronten var det "The Hobbit", der vakte røre rundt omkring. Spillet var bygget op omkring en bog af J R R Tolkien (ham med "Ringenes Herre"), og The Hobbit var et af de første spil, der gjorde fornuftig og effektiv brug af grafik i adventurespil.

Herudover viste The Hobbit, at det kunne lade sig gøre at lave adventurespil, hvor man rent faktisk kunne TALE med de personer, man mødte i spillet, endda på en fornuftig måde, så de "huskede", hvad man havde talt med dem om.

Selv om spillet i dag må anses for primitivt, bød det på nye ting, og spørgsmålet er, om adventures af i dag havde været det samme, om det ikke havde været for The Hobbit og dette spils indflydelse på markedet.

Sammen med The Hobbit fulgte en bog, nemlig The Hobbit. En trend, der også stadig præger nogle af adventurespillene fra i dag.

"Summer Games" hed et andet spil, der startede en bølge af kopier. Bag spillet stod Epyx, og det var et sportspil med inspiration fra OL i 84 i Los Angeles.

Grafikken, der i dag er noget tændstikagtig, var utrolig på det tidspunkt, og også spilideen var ny: Du skulle gennemføre en række "events", primært ved hjælp af at skubbe dit joystick fra side til side, hurtigere og hurtigere. "Summer Games" og de mange kopier, der fulgte (blandt andet Daley Thompsons Decathlon), blev kaldt "joystickdræbere", fordi man på et enkelt eller to spil med hidsigt riv i joysticket fra side til side nemt kunne ødelægge dem: Pinden rev sig ganske enkelt løs fra basen, og selvom man generelt kan sige, at joysticks er blevet af bedre kvalitet, skal man stadig passe på med tikamps-løbe spillene. De er farlige, og fans af dem har en række joystickfabrikanter mistænkt for at stå bag med sponsor-penge.

Med "Way of the Exploding Fist" startede karategenren for alvor. Spillet - der var en videreudvikling af High Noon i den forstand at det handlede om to spillere on-screen samtidigt, der skulle udrydde den anden - var lavet af det australske firma Melbourne House, der før det var ukendt, men nu lynhurtigt fik etableret sit navn (og en afdeling i England).

I "The Way of the Exploding Fist" så man nærkamp, nemlig karate med masser af chop-chops og bevægelser gemt i joysticket. Rød spiller var mod hvid spiller på nogle baggrunde, der en efter en bød på "ih" og "åh" efterhånden som de grafiske overraskelser kom frem. Og så var der lydsiden: [gte kinesermusik, når den var bedst.

"Way of the Exploding Fist" inspirerede i hundredevis af konkurrende karate og kungfu-spil, ikke bare kopier, men også spil, der videreudviklede genren. Og karatespil/ninjaspil er den dag i dag stadig blandt de mest populære spilgenrer nogensinde.

En fyr ved navn Andrew Braybrook er stadig lidt af et navn i softwarekredse. Han er englænder, og selvom han efterhånden er en halvgammel herre, er han det hotte af det hotte blandt programmørerne.

Andrew Braybrook er nemlig "far" til "Uridium", et spil, der gjorde Hewson-navnet stuerent og gjorde Andrew Braybrook rig.

"Uridium" viste, at ikke bare kunne rumspil sagtens flyve sidelæns på skærmen, nej, man kunne også have det herligt, hvis man samtidig skød masser af fjendefly og små forhindringer til pixels. Intet under, at SOFT på det tidspunkt var så begejstret for Uridium, at man ofrede hele forsiden til spillet.

Og så lige een ting til: Uridium lancerede en helt ny grafikstil, der sidenhen i rigt mål er blevet kopieret af programmører og grafikfolk verden over. Den umiskendelige Uridium-skygge, der sidenhen er blevet Andrew Braybrooks "varemærke", hævede grafikken i C64-rumspil til noget, der med lidt god vilje kunne kaldes næsten-arcade grafik. Ikke helt dårligt, slet ikke...

At man så i dag kan få Uridium som billigspil gør ikke sagen være. Køb det, hvis ikke du allerede har det. Uridium er et spil, de gamle garvede stadig taler om med tårer i øjnene. Og 39.85 er en lav pris for et spil, der er en milepæl i computerbranchens historie.

Så kom Amigaen, og med den kom topgrafikken. Et af de første spil, der virkelig viste musklerne, var "Defender of The Crown" fra Cinemaware. Handling var der (hånden på hjertet) ikke meget af, men spillet var en opvisning i grafik og ingen troede på, at det nogensinde kunne lade sig gøre at lave en Commodore 64 konvertering.

Indtil Commodore 64 versionen kom.

Også her var grafikken ultimo supremo, ikke helt som på amiga, meeen... ja, næsten! Og hvad endnu bedre var: Man havde forbedret gameplay, så spillet lige pludselig - i modsætning til Amiga-udgaven - også var sjovt at spille.

Senere kom så "The Last Ninja". Vi snakker 88 og folk er vant til god grafik, men ikke helt som i The Last Ninja, hvor en kutteklædt hævner kæmpede sig vej landskab over landskab.

Det nye ved Last Ninja var, at grafikken ikke - som i så mange andre spil - blot var "bagtæppe", altså en lækker tegnet baggrund. Nej, du kunne gå ind i baggrunden og arbejde med den, forstået på den måde, at nogle af de smart tegnede detaljer rent faktisk kunne samles op og bruges til noget fornuftigt. Fedest.

"The Last Ninja" er nu kommet i en 2er, men det var med originalen, at System 3 - som folkene bag hedder - for alvor viste verden, at selvom vi snakker 88 og selvom tusindvis af spil allerede er udtænkt, så kan man stadig væk lave nytænkning. Rumspil, der er ens, er ikke det eneste, folk gider købe.

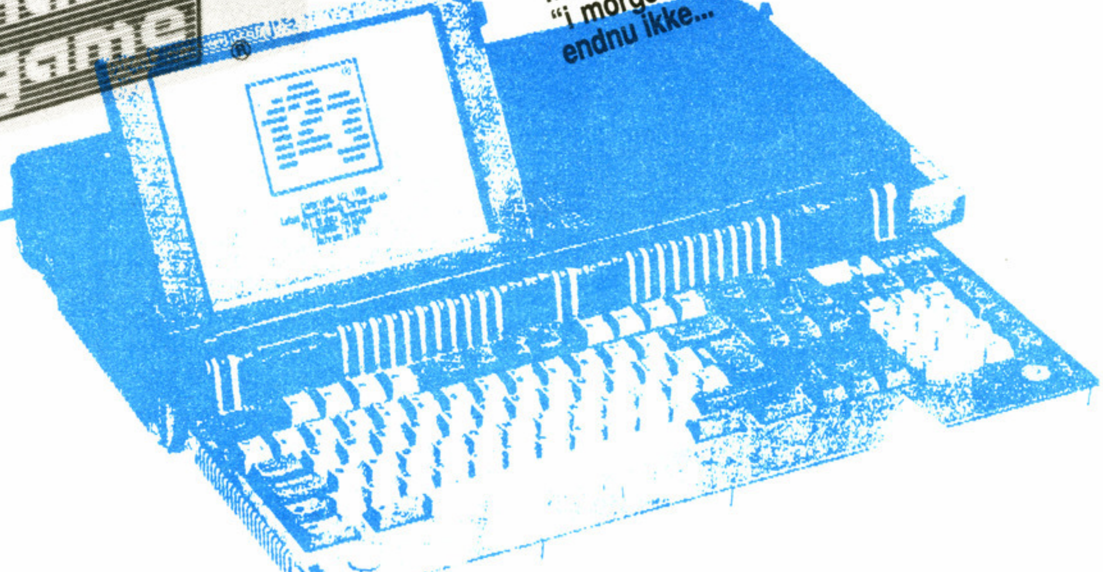
Og udviklingen fortsætter. De nye spil bliver bedre og bedre, se bare på lanceringer som "Out Run" fra slutningen af 87 eller vore dages "Afterburner", "Thunderblade" eller "Robocop".

Med tiden kommer også CD ROM spil for alvor ind i stuerne, og så er der endnu mere at forbavses over. Ingen tvivl om den sag: Spillene fortsætter med at skrive historie - de sidste milepæle er ikke set endnu.

Og historieskrivningen? Den fortsætter også. Nemlig på siderne med spilanmeldelser, hvor testholdet uddeler begejstrede kommentarer og masser af stjerner til det, der er værd at hæfte sig ved.
Hver måned.
I SOFT TODAY.



Imagine lukkede på grund af spil, der aldrig kom. Siden blev resterne opkøbt af Ocean, der i dag ejer firmaet.

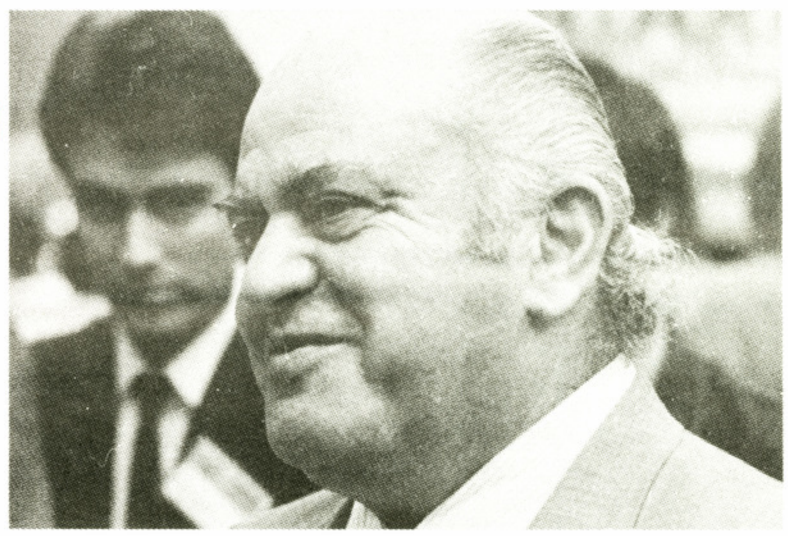


Masser af ejere af Amstrads transportable computer, PPC, købte den i tiltro til en harddisk, der skulle komme "i morgen". Den eksisterer endnu ikke...

Bag kulisserne:

PRODUKTERNE, DER ALDRIG KOM...

Releaseplaner overholdes ikke



Ataris Jack Tramiel må have verdensrekord i datamaskiner, der aldrig kom. Mindst 10 produkter er det blevet til.

Af Rasmus Kirkegård Kristiansen

Er du ny i databranchen, kan du lige så godt indstille dig på det med det samme: Ventetider.

Computerindustrien, såvel herhjemme som udenlands, har nemlig solid tradition for ventetider i stort tal - så mange, at de næsten overgår både HT og DSB.

Ventetiderne er næsten obligatoriske, når der skal lanceres nye produkter.

Først kommer pressemeddelelserne, så kommer skærmbillederne, annoncerne, release-datoen og... -Ingenting!

Vi venter og venter og venter og der sker stadig ikke noget. Før et halvt år efter. Så kommer, længe efter hele postyret er overstået, en anonymt udseende pakke ind af døren. Med spillet i.

En lang tradition

Traditionen for de obligatoriske "forsinkelser" har rødder helt tilbage til dengang, man solgte hjemmelavede BASIC-spil pr postordre og computere selv var noget, man loddede sammen hjemme på mors køkkenbord.

Dengang startede de unge programmører nemlig på et superspil, skrev pressemeddelelser, lavede screenshots og satte en udgivelsesfrist.

Men blev forsinket, enten på grund af ekstra mange lektier, niende klasses lejrskoleudflugt eller det, der var værre.

En af de legendariske forsinkelser, branchen endnu taler om, er Oceans med "Knightrider". Kæmpe annoncer kørte for spillet i mange måneder, så døde de hen og først 14 M]NEDER EFTER kom selve spillet på gaden - endda i en udførelse, så det var tydeligt, at folkene bag havde sjusket og lavet en anden-klasses halvdårligt hastearbejde for at skynde sig.

Måske husker nogen også "Scooby Doo". I hvert fald husker man de mange annoncer: De kørte nemlig et helt år, og da "Scooby Doo" endelig kom, blev folk slemt skuffede - det kunne da umuligt passe, at sådan et lousy B-spil med elendig grafik var værd at ofre over 200 helsider i annoncer på?

Jo, det var det.

Elite, som var firmaet, der stod bag, havde brugt over en million på annoncering, hele tiden fordi spillet blev mere og mere forsinket.

En anden forsinkelse har Imagine ry for, og den ligger helt tilbage i 83, hvor firmaet endnu ikke var opkøbt af Ocean.

Spillet, alle ventede på på det tidspunkt, hed "Bandersnatch".

Folk var vilde.

Her var endelig et superspil, der angiveligt skulle kunne det hele. Kæmpe skærme og medfølgende hardwareudvidelse, der var nødvendig for at spillet skulle kunne køre på en Spectrum.

Først var det planen, "Bandersnatch" skulle komme i august 83. Alle ventede spændt, ikke mindst fordi spillet dels kostede over 4 gange så meget som almindelige spil, dels skulle overgå alt, hvad verden hidtil havde set.

I september var der endnu ikke noget spil, og hos Imagine lød datoen nu på oktober måned. Kort tid efter blev der sagt november, og ringede man til firmaet i december, sagde en utålmodig telefondame, at "helt sikker inden jul er spillet på hylderne, helt sikkert".

Så kom den grønne gran op samtidig med kravlenisserne, vi dansede lidt rundt, og da januar-udsalget holdt sit indtog, havde vi stadig ikke set så meget som bare skyggen til "Bandersnatch".

Efterhånden var computerbladene holdt op med at skrive om spillet, og da annoncerne også holdt op, indså man, at "Bandersnath" nok først kom engang til sommer. De ivrige Spectrum-ejere måtte se sig om efter noget andet at fordrive tiden med, indtil årets spil endelig kom.

Nu sagde Imagine selv "til sommer". Men sommeren gik også, og der var stadig ikke det mindste tegn på "Bandersnatch".

Og så lukkede Imagine.

Udgiften til at udvikle spillet, sammenholdt med ejernes uhæmmede privatforbrug af Ferrarier, havde været mere end spilfirmaet kunne klare.

Resterne af Imagine blev opkøbt af Ocean (som ejer det idag), og resterne af Bandersnatch blev lagt på hylden for evigt - det spil havde simpelt hen været for stor en mundfuld at udvikle, og det kom aldrig på gaden. Som Ocean sagde:

Det ville have været for dyrt at gøre færdigt. Ideen var dødfødt fra starten.

Holdet bag "Bandersnatch" blev naturligvis sure, så de rykkede videre i branchen, og i 86 hørte vi fra dem igen: De havde nu startet et nyt spilfirma, Psygnosis, og ville lave spil til Amiga og Atari ST.

At også dette firma skulle vise sig at lide af ventetider og forsinkelser, lærte man senere...

Også forsinkelser på hardwaresiden

Den "hårde" del af computerindustrien er heller ikke for god. Så at sige ingen hardwareleverandør kan sige sig fra fra at have brudt sine releaseplaner, og det er noget, der godt kan gøre forbrugerne sure.

Tag nu for eksempel ejerne af Amstrads transportable computere, model PPC512 og PPC640. Fikse maskiner, der kan det meste og tilmed er rimelige i pris. De er smarte, fremtidssikrede og forberedt for montering af harddisk - der er kun et enkelt problem: Harddisken findes ikke.

Hos Dinamicro, der er den danske Amstrad-importør,

fortsættes side 24

ÅRETS COMPUTER

SPAR

6000 KRONER

COMPUTER ATARI 520 ST



COMPUTER & SUPERPACK

Med 4 nytteprogrammer plus
hele 21 SPIL med en VÆRDI alene på ca. 6000,-
PRIS alt incl. 4.995,-

Computeren

ATARI 520 ST.
512 Kb RAM, 192 Kb ROM, **Motorola 68000 processor**, **Indbygget TV-modulator, Indbygget MIDI (musiktilslutning)**, GEM, ST-BASIC, mus, dansk tastatur og ekstern dobbeltsidet 720 Kb diskettestation. Stort programudbud. Brugerklubber med mange Public Domain programmer.

Nytteprogrammer

- **Tekstbehandling**
  Skriv breve hurtigt, enkelt og effektivt.
- **Database**
  Skab dine egne kartoteker til f.eks adresser på medlemmer eller kunder.
- **Regneark**
  Spar tid. Lad computeren foretage de tidsrøvende beregninger.
- **Kalender**
  Udnyt din tid optimalt. Få orden i dine aftaler ved hjælp af computeren.

21 Spil

- Marble Madness
- Test Drive
- Beyond The Ice Palace
- Buggy Boy
- Eddie Edwards Super Ski
- Ikari Warriors
- Thundercats
- Ranarama
- Zynaps
- Quadralien
- Starquake
- Chopper X
- Roadwars
- Xenon
- Arkanoid II
- Wizball
- Black Lamp
- Genesis
- Thrust
- Seconds Out
- Mouse Trap

KUPON

☐ Jeg ønsker flere oplysninger om ATARI SuperPack

☐ Jeg ønsker at få oplyst navnet på nærmeste ATARI-forhandler

Navn:____________________

Adresse:____________________

Postnr, by:__________ Telefon:__________

Sendes til:
ATARI Danmark * Kontorhuset * Værkstedsgården 7 * 2620 Albertslund

ATARI
COMPUTER

NYT FRA ATARI, SEGA OG NINTENDO (+ KONIX!!)

Hold helt fast i din styrepind, for der sker noget i spillemaskinernes verden lige nu - for alvor.

Atari, Sega og Nintendo kan nemlig snart vente sig heftig konkurrence fra den engelske front, hvor Konix (den tidligere joystickfabrikant) nemlig netop har lanceret sin helt egen nyudviklede spillecomputer, kaldet The Konix Multi System.

Spillecomputeren ligner alt andet end det, den er.

Hvor vi tidligere har været forvænt med, at TV-spil var små flade skotøjsæsker med to stik, hvor man proppede joystick- eller joypad-ledninger ind, så er det nye system et "ægte" system i den forstand, at det er formet som et ægte instrumentbrædt, du sætter dig ind bag ved.

Alt efter de spil, du spiller, kan du enten sætte et rat på, et motorcykelstyr, en fly-styrepind eller naturligvis et ægte, gammeldaws joystick, som man plugger ind bagind. For lige at understrege, at Konix har tænkt på detaljerne, har de blandt andet stjålet en fed ting fra Segas Outrun arcade-maskine: Når du har rattet på, og kører ud i rabatten, tilter det nemlig i rattet og hele maskinen ryster vildt og ukontrolleret. Hidsigt? Det er i hvert fald noget, hverken din 64'er, Amigaen eller nogen som helst anden maskine hidtil har kunnet gi' dig!!

Andre styrefunktioner, der er standard og indbygget, er blandt andet små gearskifter og nogle tingester, man hiver i for at accelerere. Desuden følger der et sæt fodpedaler med i pakken, og dem sætter du under bordet, så dine små fusser også har noget at beskæftige sig med, når du sejler eller flyver eller kører stærkt, eller hvad, du nu gør. Pedalerne følger med som standard.

Ekstraudstyr kan man også få, blandt andet i form af en lyspistol, der til forveksling ligner dem, man længe har haft hos Sega, Nintendo og Atari. Den virker også på samme måde - eneste forskel er bare, at når du fyrer, giver den bagslag, præcis som på en rigtig riffel, der slår rekyle tilbage, når du skyder (det ved alle, der f.eks. har været på jagt). Sej, blæret effekt!!!



Et andet planlagt ekstraudstyr, der dog ikke er teste endnu, skal være et keyboard, man kan købe løst og slutte til, så det er muligt også at køre adventure-skrivespil. Men tilbage til selve maskinen.

Det vilde design er nemlig ikke det eneste imponerende, endnu mere fornemt er indholdet.

Indeni ligger blandt andet en lydchip magen til den, der er i Yamahas DX7-synthesizere, og det betyder, at du kan få lyd ud, der er i Compact Disc kvalitet. Og i stereo, ialt i 25 kanaler.

Grafikken er også et kapital for sig selv - den er nemlig ikke kun ultrahurtig, men også i [GTE arcade-kvalitet, altså med specifikationer, der siger 4.096 forskellige farver i en opløsning på 512 x 200 pixels. Inkluderet er en 8-vejs scrolling og et 3D-mode, der er perfekt til landskaber og den slags.

Men hvad nu med prisen, hører vi læserne skrige... Og hvornår kommer maskinen? Det sidste er sværest at svare på, for selvom Konix selv siger "til sommer", er databranchen ikke til at stole på... Regn snarere med engang hen på efteråret.

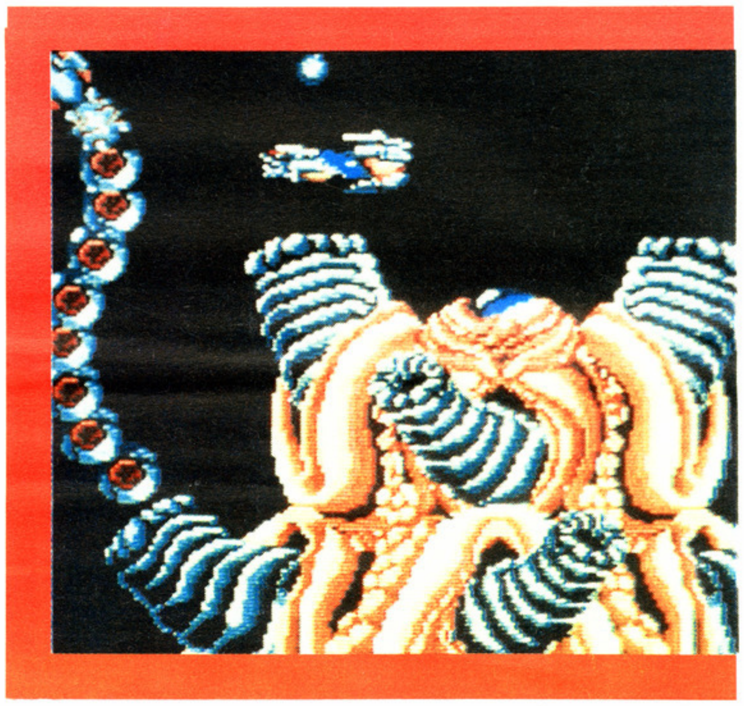
Til gengæld er den værd at vente på, den lille nye. Prisen bliver nemlig superlav, omkring 200 pund i England. Hvis vi omregner dette til dansk kurs og derpå tillægger told, moms, afgifter samt en beskeden avance til den danske importør, skal vi nok regne med en forbrugerpris på i nærheden af 2.995 kroner. Ikke dyrt, og slet ikke når man tager i betragtning, at der fra start følger et spil med samt alle håndtag, kabler, fodpedaler osv osv.

Spillene bliver iøvrigt billige, sandsynligvis på 199 kroner. Det skyldes, at de ikke ligger på ROM-moduler, som de øvrige TV-spil, men istedet på 3.5" disketter, ganske som Amiga og Atari ST.

Disketterne læses ind fra det indbyggede diskdrev, der sidder i TV-spillet, og inden julen 89 regner Konix med, at der vil være omkring 40 spil på markedet: De fleste store spilfirmaer er nemlig gået i gang med produktionen.

En dansk importør af maskinen bliver sandsynligvis enten Supersoft eller PCS, der begge før har forhandlet Konix-produkter.

Og nu til noget mere hjemligt: Tests af de seneste nye spil til de TV-spil, der allerede er i handlen. Denne måned Sega...



SEGA: "R-TYPE"

Hvis du ikke kender "R-Type", er det fordi, du aldrig har været på en grillbar eller tæt på nogle af de allermest populære arcade-maskiner af 2-kroners slagsen.

"R-Type" har nemlig i hele det sidste års tid været SPILLET for hærgende freaks i møntautomaternes mørke, og nu Sega taget Coin-up succesen og overført den til deres egen lille sorte spilleklump, deres Master System til hjemmebrug.

Konverteringen er yderst vellykket. Alle detaljer er med, lige fra kæmpe moderskibe til hjertet på level to og alle de andre kæmpesprites, man er så imponeret over at se hver eneste gang, de dukker op.

Medmindre du har været på Interrail i Timbuktu det sidste års tid, burde du altså vide lidt om R-Type og blandt andet vide, at det er et horisontalt scrollende skyde-dem-ned spil, hvor du kan få ekstra våben og hvor der konstant sker noget, ikke mindst på grund af en grafik der udmærker sig ved hele tiden at have nye variationer og masser af sprites, der næsten fylder hele skærmen ud.

Sega-versionen slår ubetinget alle de kopi-udgaver, der er lavet af R-type til Commodore 64, Amstrad, Spectrum og den slags. Og for at det ikke skal være løgn, så slår Segas R-Type udgave også R-type udgaven til Atari ST, for grafikken er stort set den samme, men Segas version ligger langt tættere på spillehals-originalen når det gælder gameplay, altså måden, spillet forløber på og måden, du styrer det hele på.

Angriberne og den måde, de bevæger sig på, ligger tæt op ad originalen - en god ting for kendere - og lyden er svær at høre forskel på. Et andet plus er vagterne, især slangen, og hjertet i slutningen af level to: Det er næsten bedre end originalen.

Helt sikkert: Er du til skydespil, så skal du have R-Type. Det er ikke blot absolut det bedste skydespil til Sega, nej det er nok et af de bedste skydespil til nogen computer overhovedet. Så er det sagt. Og dermed også fem klare superstjerner!

★★★★★

ALCOTINI
HARD & SOFTWARE

NU KØBER DU OGSÅ DISKETTER HOS ALCOTINI!

5.25" NN i box. m/ garanti **3,10**
5.25" NN i box. Til Amiga 880 Kb. 5 års garanti **3,60**
5.25" NN i box - colour. 5 års garanti ..**4,60**
3.5" NN BULK m/ garanti **8,95**
3.5" KAO NN i box. 5 års garanti **9,95**

Alle disketter er DS / DD. Diskettebox 100 stk. 3.5" ell. 5.25" 99,-
Alle priser v/ 100 stk. Vi har også mærkevarer som Maxell, 3M, KAO og Athana!

JOYSTICK

med 8 microswitches, autofire. Hos Alcotini får du 1 års garanti modnedslidning

Turbo II	**195,-**
Turbo III med tre ekstra håndtag	**248,-**
Turbo Cobra, luxus sofa model	**298,-**

ACTION REPLAY IV

Endelig kom den. Cartridget, der slår både EXPERT, FINAL og FREEZE Machine. Backup bliver nu noget af det nemmeste og mest effektive du har set. Her er et udsnit af finesserne:

- *Freeze op til 249 blokke!*
- *Kompresser*
- *2 disk turbo. Op til 25 x normal load!*
- *Ændre tekst, sprites og dump af skærmen*
- *Indbygget båndturbo.*
- *Maskinkode monitor, samt effektiv GAME-killer.*

Se testen i "COMputer" nr. 12-1988

698,-

RESTSALG

Freeze Machine,	**før 448,-**	**TILBUD**	**398,-**
Expert u. EMS Version 3.5		**KUN**	**450,-**
Copy Cartridge		**KUN**	**198,-**

Vi har samlet 6 kopiprogrammer med forskellige egenskaber.

Turbo 2000, bånd og disk turbo m.m. KUN 298,-

C64/128 LITTERATUR

Hardware udvidelse 269,-
Eprombrænder på C64 198,-
C64/128 Maskinsprog 199,-
Floppybogen 1541 - 1570 - 1571 ..298,-
C128 Tips & Tricks......................248,-
Intern 128 248,-

Vi har mange andre bøger - Ring!

Diskdubler ....KUN 59,-
Brug disketterne på bagsiden på 1541.
Rensedisketter med væske 98,-
Musemåtte..98,-

C64/AMIGA MONITOR

Philips CM8802 14" Farve	**TILBUD**	**2095,-**
Philips 7502, 12" S/H	**KUN**	**1095,-**
Philips CM8833 14" Farve, stereo til Amiga		**2430,-**

GRATIS KATALOG
Nu både Amiga og C64/128

POSTORDRE: 06 11 90 22
06 11 90 33
FAX: 06 11 90 55

STAR LC24-10



24 nåls printer der skriver MEGET flot (LQ). Fire ekstra fonts (skygge, outline mm.)Paperpark samt 170 tegn/sek. Til Amiga og PC

Tilbud 4295,-

STAR LC-10

Superprinteren med bl.a. NLQ og papirpark. til C64, C28 og Amiga

Tilbud 2595,-

STAR LC-10 FARVE

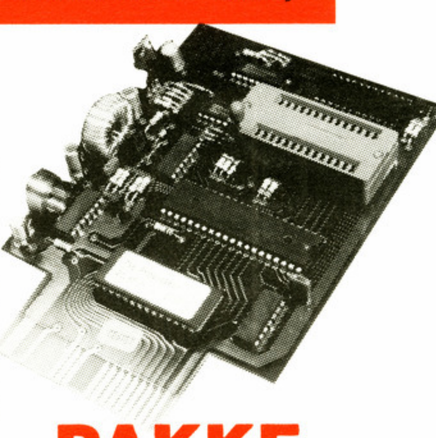
Tilbud 2995,-

BEMÆRK: Alle priser er incl. kabler, manual og farvebånd!
Ring og hør efter farvebånd.

C64/C128 MOTHERBOARD 4S

Klarer alle cartridges **575,-**

PROGRAMMER 2.0



Virkelig overskuelig og brugervenlig soft-ware, så selv nybegyndere kan lave de lækreste cart-ridges. Med den GRATIS 64K modulgenerator kan du lægge op til 16 prg. på vore forskellige EPROMkort til C64 eller C128. Brænderen klarer 2508 - 27512 EPROM´er. Har indbygget autostart software med 32K modulgenerator, 4 prog. spændinger, "Quick pro." og meget mere.
Leveres med 16 siders let tilgængelig manual på DANSK.

Programmer 2.0 incl. Textool	749,-
16K EPROM kort	65,-
Modulgenerator	149,-
Normalpris	963,-

PAKKE TILBUD 695,-

FORHANDLERE VELKOMNE

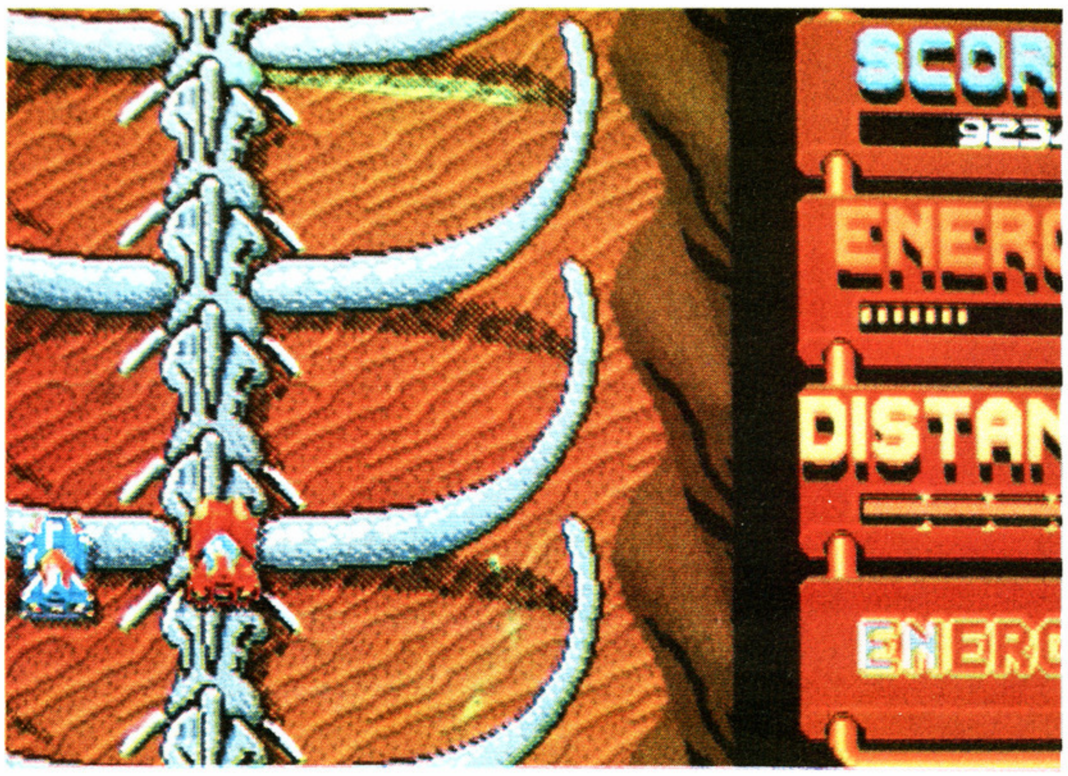
ALCOTINI
HARD & SOFTWARE
Solbjergvej 14 DK-8260 Viby J Tlf.06 11 90 22

HURTIG LEVERING - DAG TIL DAG. TELEFONTID: 9-18.
Priser er incl. 22% moms

Game Game Game Game Game Game Game Game Game Game Game Game

SÅDAN BEDØMMES SPILLENE:

★	Lousy, undgå det for alt i verden
★★	Under standarden, ikke for godt
★★★	Den gennemsnitlige vare, ikke det vilde
★★★★	Klart godt, værd at købe
★★★★★	Det sublimt ultimative. KØB!



FRISK FRA ARCADEN

LED Storm (Go!/Capcom), C64 + Amiga

Forbered dig på en tid, hvor du sidder klistret til skærmen dag og nat. Køb et stort forråd af cola og kiks, lås døren og glem alt om skolen - "LED Storm" er kommet. Spiliet, der lægger gader og stræder øde for computerfreaks. Et rigtigt klæbe-game, der sørger for, at du kun forlader putteren når du skal på WC... "LED Storm" er en GO-konvertering af Capcoms arcadeoriginalen med samme navn. I spillet styrer du en lille bil, der kører på en lang bane ad en skærm, der trinløst scroller oppefra og nedefter. Din bil er fedt tegnet, men baggrundene er endnu bedre: Store kløftfordybninger, hvor der ligger enorme skeletter fra fortidsuhyrer og andet godt. Spillet minder lidt om hedengangne "Spy Hunter", det er bare bedre. Naturligvis kan din bil hoppe, og det er nødvendigt, for der er huller og andre ting i vejen med vejen (ha-ha).

Der er ialt 9 levels i "LED Storm": level 1 er Capital City, der er en meget høj skyskarberby med store huller over det hele og døde dyr nede i hullerne. Level 2 er Netwood City, et stenet ørkenlandskab med farlige kløfter og mange dale. Level 3 er Coral Sea, hvor banen snor sig over et stort koralrev med mange dybe huller og havmonstre. Level 4 er Big Cave Tunnel inde i en stor hule, fulgt af Level 5, der er Ruins Desert, hvor store dinosaurus-skeletter ligger midt på vejen. Level 6 er Million Valley, dalen hvor vejen har masser af smalle steder og hvor der er huller overalt. Level 7 er Thunder Road, der byder på udendørslandskab og mange ting, der lige pludselig begynder at "falde på plads" (hmmm). Level 8 er Marine Snow Pipeway, som kører inde i et enormt "rør" med mange kratere. Sidste level er level 9, Sky City, hvor du for alvor kommer på en prøve - forhindringerne er nemlig dækket af skyer, så du har svært ved at se...

Det er ikke farer og forhindringer, det skorter på i "LED Storm". Alligevel bliver man hængende klæbet fast til skærmen, for "LED Storm" ligger vildt tæt på arcade-originalen. Og alle, der har set den, vil give undertegnede anmelder ret i, at det er ubetinget et klart stærkt spil - et af dem, der æder tokroner i stor stil.

Opstarten af spillet er ægte GO-kvalitet (ligesom deres tidligere samarbejde med Capcom var det, nemlig "Bionic Commandos" - suverænt). Grafikken i spillet er også det tykke, kraftige farveeffekter i vild technicolor og med mange spændende detaljer.

Selv lyden står som noget helt specielt: Der er mange synthsizer-effekter, godt blandet op i en rockende titelmelodi med masser af rytmer. Og i selve spillet får den naturligvis ikke for lidt når det gælder lyd iøvrigt - selv en highscore-melodi er det blevet til, endda en af dem, der ville ryge klart ind på MTV's countdown, hvis der hørte en video til.

Jo, du bliver fanget med det samme. Et fængslende spil med ni levels og masser af udfordrende fart til selv den mest krævende joystick-rytter.

"LED Storm" er racerbilsspillet, der slår Buggy Boy, Outrun og alle de andre. Vi spår det en plads i historiebøgerne.

Lars

Grafik	★★★★★
Lyd	★★★★★
Action	★★★★★
Fængslende	★★★★★
Pris/kvalitet	★★★★★

OG SPORTEN KORT

WEC Le Mans (Imagine), Commodore 64

Og nu over til Claus Borre, der står ved ringsiden. Claus, hvad har du at sige til seerne..?

....- Ja, øh, der sker meget i dag på banen. Tilskuerne er ekstatiske og ja, øh, vi venter på at ja, øh, løbet skal begynde. Tilbage til studiet...

Og nu! Løbet er i gang. Grafikken er ikke ligefrem turbo, men det er TV-sporten heller ikke, og det her foregår trods alt på en lille 14-tommers Commodore-monitor.

Løbet hedder WEC Le Mans og bag det står sportsarrangørerne Imagine, der har opkøbt rettighederne til den oprindelige automatversion af WEC Le Mans spilleautomaten.

Racerbilsspil er kommet langt, siden vi så de første udgaver af Pole Position og Pitstop II i tidernes morgen (var det ikke på den syvende dag eller noget i den stil?). Men når man ser WEC Le Mans, ser det ud, som om racerbilsspil IKKE er kommet særligt langt. Garlafikken er gånåk 3D, men det hjælper stort, når man ser, at det er den slags 3D, der blev brugt i 1983. Slet ikke den slags, vi kender i dag fra fede spil som Buggy Boy eller ja for den sags skyld så OutRun.

I "WEC Le Mans" er der fire runder med hver tre checkpoints, der skal klares. Og du kører dag såvel som nat, hele tiden med sømmet i bund, for som du ved fra Claus Porre er WEC jo et 24-timers løb.

Topfart er 224 Miles Per Hour, og du skal selv holde styr på de rette gearskift. Samtidig gælds det om at holde sig på vejen - men det er der jo lissom heller ikke noget nyt i, eller...

Grafikken er underligt udformet, med masser af fejl som for eksempel andre biler, du bare kan køre lige lukt igennem: Det er bare for meget, man tror det næppe! Bedre bliver det ikke af at skærmen er så dårlig og infomationerne så sparsomme, at man ikke engang "on-screen" kan se, hvilket gear, man kører i...

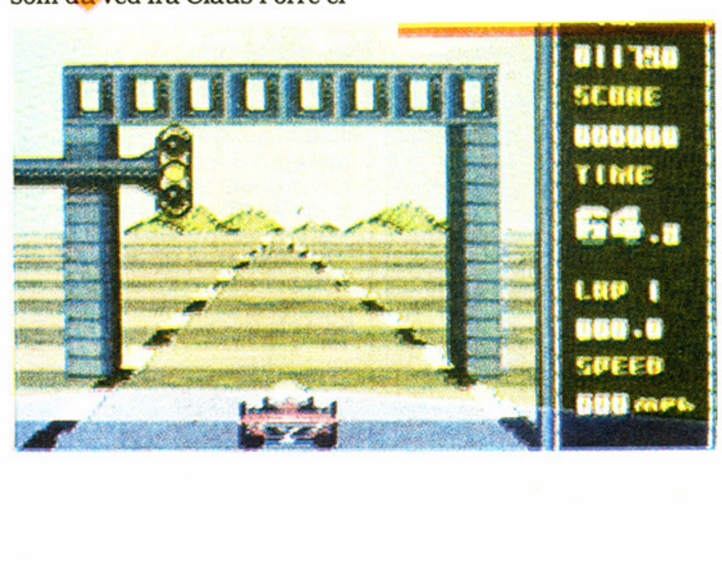
Spillet burde ikke kunne sendes ud som fuldpris-spil, for 179 er simeplthen for meget for sådan noget som det her. En hel masse mennesker bliver skuffede, så skynd dig at advare nabolaget mod at købe dette spil. Og når man sammenligner med originalversione fra grillbaren (den er FEEEED!) er det direkte selvmord, at Ocean/Imagine holdet virkelig vil sende sådan en æskefuld crap-programmering på gaden.

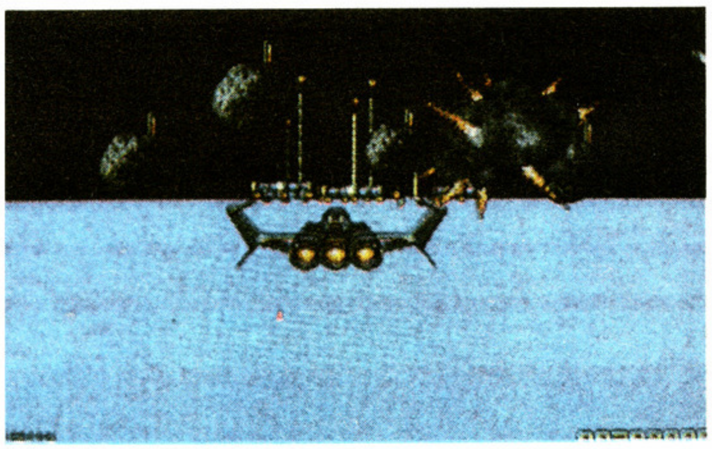
Lyden er det eneste, der er værd at sige noget pænt om. Men ikke engang den er noget særligt: En almindelig titelsang samt de sædvanlige eksplosioner og bump, det er, hvad der er.

Næse!

Lars

Grafik	★★
Lyd	★★★
Action	★★
Fængslende	★
Pris/kvalitet	★





3D-GALAKSEKÆMPER

Galactic Conqueror (Titus), Amiga

Spænd sikkerhedsstøvlerne på fusserne,rumhjelmen om kraniet og hiv i dit nyerhvervede Wico-stick, for nu skal du med farmand på skovtur i galaksernes vilde verden.

Det er Titus, der giver os det nye "Galactic Conqueror".

Det ukendte engelske spilfirma er ukendt af den simple grund, at deres tidligere spil ikke har været noget at råbe hurra for, men med "Galactic Conqueror" kan det være, at det ændrer sig. Det er nemlig slet ikke et dårligt spil...

Forhistorien er den gammelkendte med jorden, der ikk kan få fred før en stak galaktiske banditter er udryddet med DIN lasergun osv osv osv. Det er der ikke noget nyt i, og det er i det store og hele bare en smøre, der er skrevet for at få dig op på stolen og frem på fireknappen: Det er nemlig skyderi, det her handler om.

Din fighter hedder Thunder Cloud II og er en specialbygget megamaskine designet til at udrydde fjendtlige styrker. En heavy sag, der har specielle våben og en grafisk udførelse, der til fulde matcher resten af spillets fantastiske 3-dimensionelle effekter.

Spillet er slet ikke dårligt. Titelbilledet er flot og de øvrige præsentationsrutiner kan fuldt ud matche, hvad Amigamarkedet iøvrigt har at byde på blandt kvaliware. Grafikken i selve spillet er også veltegnet og lyden er effektiv, komplet med fede crach-bang effekter, når det hele går amok.

Eneste minus er stavefejl i instruktionerne, men de er da heldigvis på engelsk - vi tør slet ikke tænke på, hvad der var sket, om de ordblinde programmører havde forsøgt sig på dansk.

Spillet er fængslende lige fra start, og det skyldes helt klart den megen action, der hele tiden skjuler sig omkring næste 3-D hjørne. Selvom planeterne i spillet er ret ens, er modstanderne forskellige, så man kan også sige, der er en del variation i selve gameplay.

Jo, Titus har en vinder. Det her er milevidt fra de talentløse spil som f.eks. "Offshore Warrior", vi har set tidligere (testet i sidste Soft Today), så mon ikke vi kan forvente klar kvalitet fra Titus i fremtiden. "Galactic Conqueror" er i hvert fald ubetinget kronerne værd.

Christian

Grafik	★★★★
Lyd	★★★★
Action	★★★★
Fængslende	★★★★
Pris/kvalitet	★★★★

AMIGA PÅ KRIGSSTIEN

Last Duel (US Gold), Amiga og C64

Det skete dengang, i tidernes morgen, da rummet endnu var uudforsket.

Det var før Hjem-Is bilerne befærdede mælkevejen og dengang, det enste, Erling Bundgaard beskæftige sig med, var Danmarks Radio. Ja, det var tider...

Mange planeter var endnu ukendte, og Lyngby Storcenter var derfor stadig verdens navle. Og der var stadig folk på den tid, der undredede sig, når andre drog ud på spacetrips.

En af de få, der turde tage ud på et af de lange, lange trip med sin rumfærge, var en fjern fætter til Chuck Yeager. Helt alene begav han sig væk fra sin verden af doublewhoppers og finansministre, ud til en ny og spændende nybyggerverden blandt endnu unavngivne planeter og væsener, der var ukendte for mennesket.

Efter syvhundrede lysår kom han endelig til to små planeter, der på sin vis godt kunne minde lidt om jorden. Han døbte den ene Mu, den anden Bacula - hvorfor det lige netop skulle være disse to navne, vides ikke, men Chuck Yeager mener, at hans fætter altid har været lidt lammet oveni.

Da Fætter Fjot ankom, var der endnu fred og ro. De grønne folk på Mu og de lilla på Bacula levede i herlig sameksistens, stille og nysseligt, så fætter besluttede at parkere æsken og slå sig ned for evigt. Freden varede dog ikke længe. En ukendt guerilla-gruppe af underlige nakker fra en fjern planet Galden, var nemlig på jagt efter nyt alien-kød.

Først angreb de Bacula, hvor de smadrede samtlige regeringsstyrker og opbyggede en enorm angrebs-hær, hvis eneste formål var at lamme Mu totalt. Inden angrebet drog en lille deling Galdenkrigere ind i Mu-slottt og kidnappede Hendes Kongelige Højhed Dronning Sheeta - hende holdt de så som gidsel for at få nogle krav gennemført.

Men det var regeringen bedøvende med. Kongehuset brugte man alligevel ikke til andet end pynt, mente ministrene, så pyt med Sheeta, den gamle gås. De besluttede at glemme alt om hende og istedet hyre to af deres bedste kamppiloter til at kidnappe en Galden-leder istedet for. På den måde kunne man jo altid bytte, hvis det skulle være problemet.

Der var bare et enkelt lille MEN. Mu-folkene havde ikke nogen gode kamppiloter, så de var tvunget til at spørge fætter, som naturligvis sagde ja. Og fætter, det er dig, så spænd sikkerhedsselen og begiv dig ud på en færd, hvor du til allersidst - gru og rædsel - kan ende med at støde på en grøn Mu-dronning.

Undervejes kan du finde skjulte forstærkninger, hvor Glden-grupperne har gemt våben. Du kan også skyde bogstaver ned: P giver dig mere skydekraft, mens T giver dig ekstra tid.

Grafikken i "Last Duel" er stærk og meget, meget detaljeret, i hvert fald i den testede Amiga-udgave. Desværre er der ikke så meget af den: Spillearealet fylder nemlig ikke hele skærmen.

Der er masser af kalre og kraftige farver, og både lydeffekterne samt musikken må siges at leve op til standarden her i '89. - Det er ren rytmebox.

Spillet er ovenikøbet nemt at styre, så du kan ikke skyde skylden på computeren, hvis du crasher. Det er også fedt med ekstra våben, selvom det gør spillet en smule for nemt, når du hele tiden kan finde både forstærkninger samt ekstra tid.

Faktisk bliver spillet hurtigt så nemt, at man kan lære at gennemføre det på under en weekend. Men det er også det eneste minus i et spil, der ellers på så mange andre måder er et herligt og ukompliceret skydespil med masser af vild action: "Last Duel".

Rasmus

Grafik	★★★★
Lyd	★★★★
Action	★★★★
Fængslende	★★★★
Pris/kvalitet	★★★★



SLØVT SPIL

Custodian (Hewson), Amiga

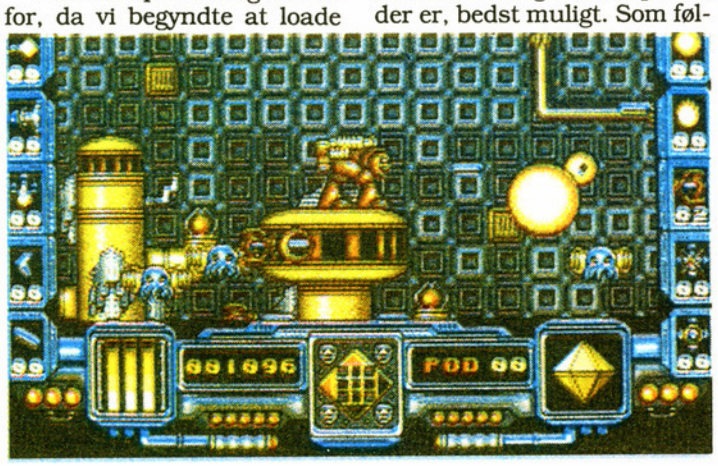
Fedt, sagde manden og læste op fra bagsiden af æsken: "- Her er Hewsons mest ødelæggende spil til dato."

Hvis ikke det løs råt, hvad gjorde så.

Stor var spændningen derfor, da vi begyndte at loade "Hewsons mest ødelæggende spil til dato" ind i Amigaen.

Og stor var skuffelsen, da vi kort tid efter fandt ud af, at reklameteksterne som sædvanlig overdrev vildt og ubehersket.

Baggrunden i "Custodian" er, at jorden er stærkt overbefolket, og at man derfor er nødt til at bruge al den plads, der er, bedst muligt. Som følge heraf bliver alle kirkegårde nedlagt, og istedet begraver man folk i nogle store rumskibe, som bliver fløjet ud på en evig rejse et sted i det ydre ydre rum. Du er en vagt på et af disse grav-rumskibe, da det pludselig bliver overtaget af rumvæsener, som placerer dynamit inde i hvert eneste gravsted. Hvem skal redde rumskibet? Gæt tre gange...



Spillet er bygget op som et shoot-em-up og grafikken er meget, meget lækker, selv for en Amiga, hvor standarden ellers normalt er rimelig høj.

Der er store, velformede og farverige sprites på en virkelig detaljeret baggrund med masser af klare farver og effekter, der er kælet for. Selv lyden er så god, at den matcher grafikken: Der er gode spoteffekter og en velspillet melodi, der dog ikke passer til grav-stemningen, men alligevel lyder fed.

Problemet er bare, at selvom det her er sådan et oversejt spil rent grafisk og også på lydsiden, kan det ikke spilles særligt godt. Med andre ord: Alt er i top, undtagen gameplay, for det er for nu at sige det mildt - lige til at kaste op over. For det første er spillet meget svært at styre, så man føler næsten, at det er spillet, der spiller sig selv. At man ikke sidder bag joysticket og har kontrol over situationen.

Punkt to er at det hele går Meeeeeget Laaaaaaangsomt. Meningen med skydespil er, at der skal være vild action og fuld fart på hele tiden, men i "Custodian" sker der ikke så meget, når du skyder: Faktisk kan man sidde stille og roligt og slappe af, mens man studerer, hvordan ens skud langsomt sejler henover skærmen i snegle-tempo.

Nej, sluk for skærmen, det her er lige til at blive syg over. En nydelig opvisning i grafik og lyd, men et spil, der knapt nok kan kaldes et spil. Det burde snarere kaldes en fornærmelse.

Spar kronerne. *Christian*

Grafik	★★★★★
Lyd	★★★★
Action	★
Fængslende	
Pris/kvalitet	★

Game File

SÅDAN BEDØMMES SPILLENE:

★	Lousy, undgå det for alt i verden
★★	Under standarden, ikke for godt
★★★	Den gennemsnitlige vare, ikke det vilde
★★★★	Klart godt, værd at købe
★★★★★	Det sublimt ultimative. KØB!

NINJA-DRAGE SLÅR (SIG) LØS

Dragon Ninja (Imagine), Commodore 64

Du kan godt glemme alt om, at Ninjaer er noget, der foregår i Japan eller derude øst. De sidste 3-4 ninja spil, vi har set her på redaktionen, har nemlig alle fundet sted midt inde i New York city, så enten er det ninjaernes foretrukne "legeplads" eller også ligger der en enorm ninja-skole midt inde på Manhattan.

Anyyway, seneste Ninja-game er "Dragon Ninja" fra Imagine, og det er et spil, der er "kopieret" (hm,hmmm) fra arcade-grillbar originalen af samme navn.

I "Dragon Ninja", som i så mange andre ninja spil, gælds det om at gi' modstanderne røvfuld og sparke dem i hovedet, til de ligger ned. Yeeeehaaaa!! Det er noget, vi ka' li'.

Som sagt finder al action sted i New Yorks gader, og for dig, der ikke har været der, kan vi oplyse, at det ikke ligefrem er Gammel Kongevej en søndag eftermiddag. Nej, New Yorks gader er centrum for narkohandel og hjemsted for alfonser i stor stil. Plus et sted, hvor det åbenbart (i hvert fald i dette spil) vrimler med maskerede ninjaer, hvis eneste formål i livet er at flå de ædlere dele af dig!

De enste våben, du har når du starter, er dine fede Adidas-sko samt et par velformede knytnæver. Men heldigvis kan du undervejs samle forskellige ting op, blandt andet knive, som nogle af de slemme modstandere taber og som du derpå kan bruge mod dem.

Du kan desuden få ekstra tid, og det er en go' ting bøv, for hvis timeren løber tør, er det bye-bye-Ninja.

En anden ting, du kan samle, er ekstra energi. På den måde får du mere power, og det betyder igen, at du altså kan holde ud længere.

Programmørerne bag dette lille mesterværk er Steve Wahid og Jonathan Dunn, som normalt arbejder for Ocean, men til dette projekt er blevet lånt til søsterfirmaet Imagine.

I store træk kan Dragon Ninja minde om så mange andre kampspil, men der er nogle små detaljer, der gør det her en smule bedre - prøv f.eks. at lægge mærke til den store truck (gadebandens flugtlastbil), som lige pludselig begynder at køre. Det ser oversejt ud!

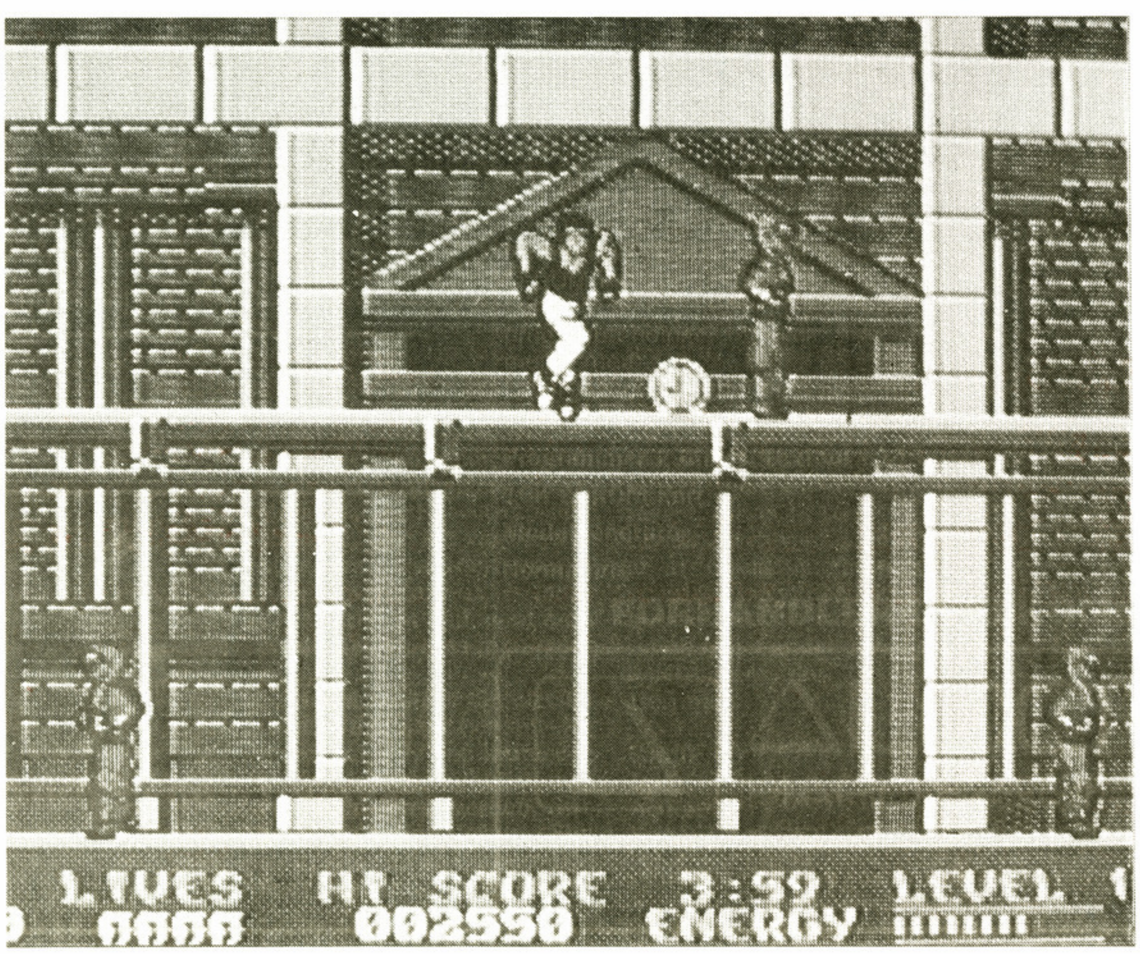
Lyden er et minus i spillet - den er lidt for ordinær (gennemsnitlig) og ikke op til samme høje standard som resten.

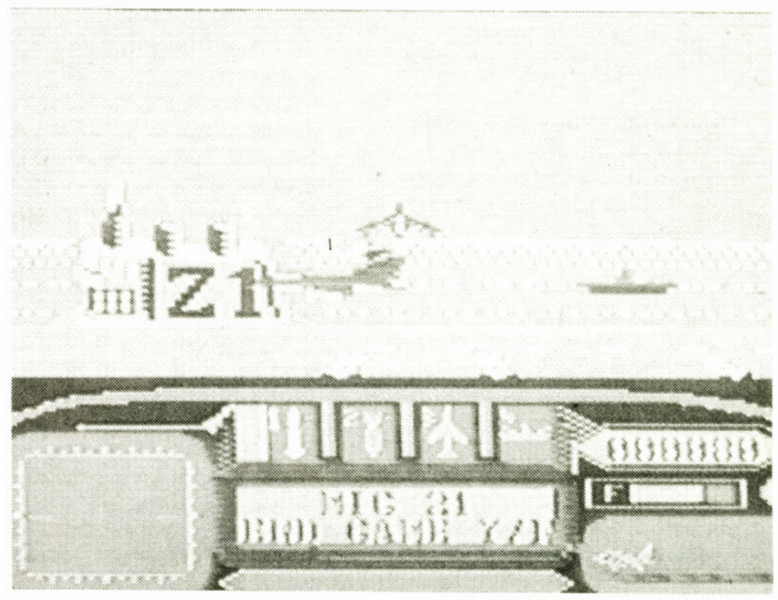
Til gengæld er Dragon Ninja et spil, der er yderst fængslende: Man bliver fanget med det samme og kan bare ikke slippe det igen.

Her er et spil, der klart er værd at se nærmere på. Og er du fan af den slags, ja, så hop op på din rumscooter med det samme og styr ned i softwareshoppen efter Dragon Ninja (179) inden de har udsolgt. Godt Game.

Christian

Grafik	★★★★
Lyd	★★★
Action	★★★★★
Fængslende	★★★★★
Pris/kvalitet	★★★★





HORMUZ-STRÆDET, NEJ TAK

Det her handler om olie. Ægte olie, du ved det fedtede sorte stads, som araberne - anført af Sheik Yamani - bliver rige på.

Det kaldes sort guld. Og det er det, der i øjeblikket er krig om i Mellemøsten.

Konflikten i Mellemøsten har inspireret det nye firma Again Again til et spil om slige sager. Spillet har fået titlen "Operation Hormuz", og selvom det lyder som en ny rå bog af Alistair McLean, er det s'mænd bare endnu et kedeligt computerspil.

Kedeligt er ikke ordet. Det er er - gaaaab - nok til at skræmme enhver i søvn foran skærmen.

I "Operation Hormuz" er du fra USA's marine-korps og du har tre flyvere, der skal starte på dit hangarskib og dernæst finde fjendens baser, som skal skydes til pixels. Faren er, at der er Exocet-missiler efter dig, men lad vær med at blive bange af den grund: "Operation Hormuz" er nemlig et tandløst spil, som man er hjernedød, hvis man gider gå op i.

For det første er det utroligt nemt at flyve i det her spil - jeg tipper, at selv vor klumsede chefred kunne blive pilot, hvis virkelighedens verden var som i Operation Hormuz. Flysimulation er der i hert fald ikke meget af: Det eneste, du skal gøre, er at hive lidt i joysticket og straks begynder din fighter på samtlige kunster, den nogensinde har lært. Imponerende. Men en smule useriøst.

Krig er der heller ikke meget af. Jo, der kommer et par ærter imod dig, men det er også det hele. Hvis det er så nemt i virkeligheden, kan Hjemmeværnets femte division invadere hele Mellemøsten på en søndag eftermiddag. Med andre ord: Det her spil er noget møg. Selv hvis det var et billigspil og blev anmeldt i budgies-sektionen, ville det næppe få mere end tre stjerner. Og til 179 er det simpelthen en skandale.

Grafikken er dårlig (selvom scrollningen er meget lækker), og lyden er blip-blip bortset fra en ret OK titelmelodi. Af ren nysgerrighed kan man godt blive grebet i starten, så lidt fængslende er spillet da, men det fortager sig meget, meget hurtigt - det er nemlig ikke svært at finde ud af, at "Operation Hormuz" er et tidligt begynder-forsøg på at lave spil.

Køb noget andet. Hvad som helst, bare ikke "Operation Hormuz".

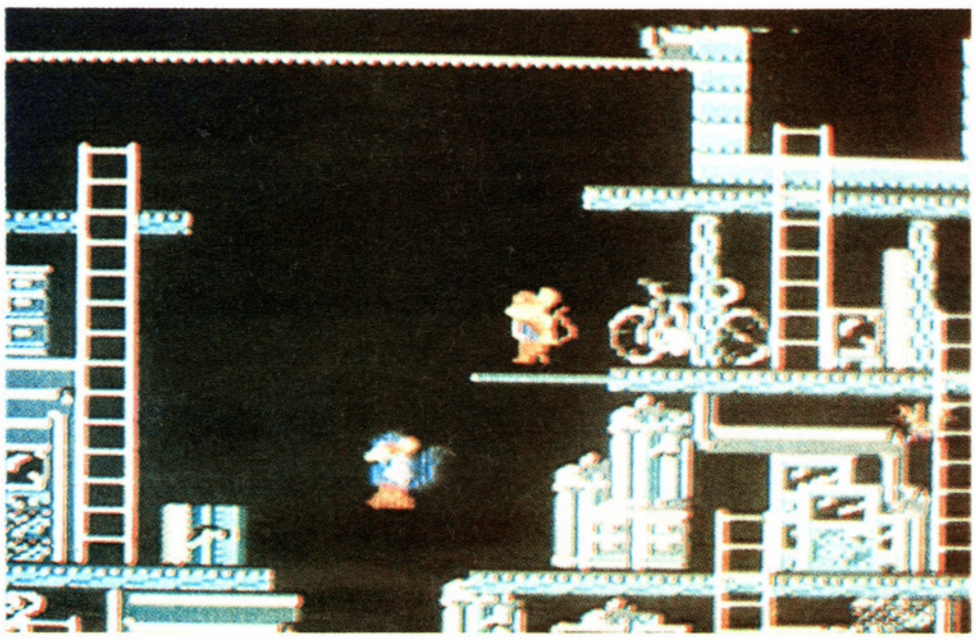
Lars

Grafik	★★
Lyd	★★★
Action	★
Fængslende	★
Pris/kvalitet	★★

BUDGIES BUDGIES BUDGIES

Masser af billigspil til foråret...

Testhold: Rasmus Kirkegård og Christian Due



SJOV ROTTE PÅ LOSSE-PLADSEN

Peter Packrat (Silverbird)
Her et et spil, der oprindeligt var et mindre hit i arcadehallerne og som vi nu - takket være Firebirds billigspilsafdeling Silverbird - kan opleve i fri dressur for sølle 39.85!

Navnet er Peter Packrat, og handlingen foregår å en losseplads, der også dublerer som forladt bilkirkegård og andre spændende ting for folk med sans for design.

Som Peter Packrat er du en rotte, der render rundt og samler en masse forunderlige ting på denne hersens kæmpe mødding. Du skal kravle op og ned ad stiger, glide langs væggene, rutsche gennem rør og tunneler samt undgå en masse forhindringer, for eksempel i form at klæbrige edderkoppespind og farlige dyr samt insekter. Og for at det ikke er løgn, kan du også komme ud for at skulle svømme rygsvømning gennem kloakken!! Fedest.

Grafiken i spillet er detaljeret, men noget kedelig i farverne - det er nemlig faktisk kun rotterne, der er farvesprites (de ligner Mario), mens alle baggrunde er grå, hvide og sorte, lidt henad det, farverne er på en rigtig losseplads.

Til gengæld er gameplay virkelig fedt.

Der er ikke så mange ekstra fancy ting, kun solid gammeldags fuld fest og fart på, så man ikke tænker på andet end at spille og spille og spille og have det sjovt.

"Peter Packrat" er et af den slags spil, der sætter underholdning i højsædet, faktsik på samme måde som det er tilfældet med Pacman og Firebirds udgave af "Bubble Bobble". Glæd dig.

Og køb så "Peter Packrat" - utroligt, at spillet kan sælges så billigt...
★★★★★

SÅDAN TESTES LAVPRIS-SPILLENE

★	Een stjerne = Low life, undgå for enhver pris
★★	Pas på en to-stjernet, den er lidt for ulden
★★★	Tre stjerner er gennemsnit, kan godt gå an
★★★★	Fire stjerner ligner klar kvali. Køb!
★★★★★	Det bedste! Ville nemt kunne sælges som fuldpris!

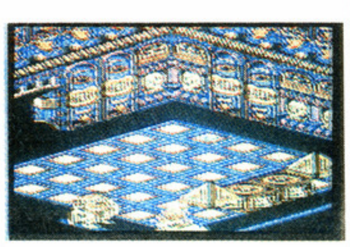
IKKE MANGE ORD VÆRD

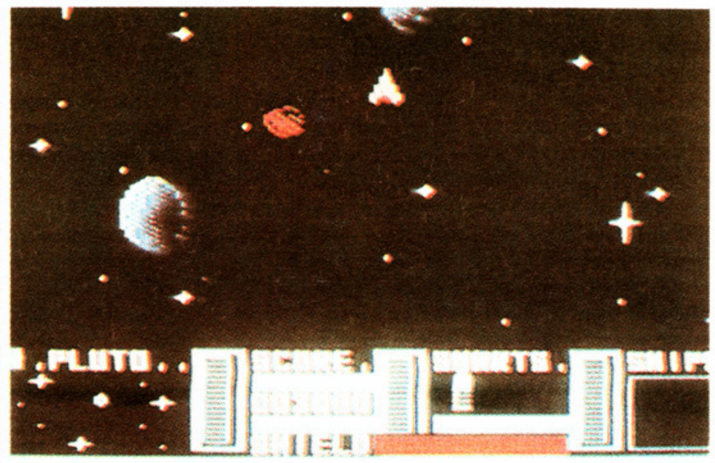
Super Hero (Codemasters)
Codemasters kan bare ikke lære, at de ikke kan lave spil. Deres seneste forsøg udi genren kaldes "Super Hero", og hvis du tror, det er noget med folk, der render rundt i vilde dragter (som i Superman eller Batman), kan du godt tro om igen. Det her er nemlig noget sært noget, der foregår i Grækenland og ikke er en fis værd at spille.

Det pæneste, man kan sige om grafikken, er, at aden er farverig.

Lyden, derimod, kan man slet ikke sige noget pænt om.

Og det kan man jo heller ikke om Codemaster-brødrenes udseende, men det er straks en helt anden sag som vi ikke skal komme ind på her. "Super Hero" er hverken særlig meget super eller særlig meget helte-agtigt. Så glem spillet straks. Det er det, vi forsøger på. Og derfor, vi ikke gider spilde flere ord og god spalteplads på sådan et møgspil...
★





I RUMMET ENDNU ENGANG

Master Blaster (Zeppelin)
Det er ikke specielt nytænkning eller origianle baggrunds-ideer, der præger seneste spil fra Zeppelin Games, nemlig et rumspil med titlen "Master Blaster".

Og selvom spillet er billigt (39 af de små runde), kan vi allerede nu afsløre, at det ikke er pengene værd - chancerne er nemlig mere end store for, at du allerede har det i din spilsamling, i en eller anden afskygning og med et eller andet anderledes navn, men med samme handling og samme grundide. Og så er der jo ikke grund til at købe det igen.

I "Master Blaster" er det dit job at redde planeten. Det gør du ved at sætte dig ind i en lille trekantet ting, der forestiller dit rumskib, og så ellers trykke på space-speederen.

Afted det gik, ud i den ydre mælkevej, og så ellers smadre den lille røde, så den sender en byge af laserstråler afsted mod de forskellige fjender, du uundgåeligt vil møde på din færd.

Har vi hørt det før?

Ingen tvivl om den sag.

"Master Blaster" ligner de andre 987 rumspil til forveksling, desværre, og der er ikke engang så meget som fed grafik til at trække smilet frem. Nej, både lyd og billde er i den svage afdeling, helt åbenlyst lavet af en førsteårs-elev på Statens Programmørskole for Genoptræning af Trafikofre.

Det er en skam, at vi skal se sådan noget gennemsnitsarbejde fra et firma som Zeppelin, der ellers har været kendt for at lave en serie helt fede billigspil.

Bedre held næste gang, drenge.
★★★

BUDGIES BUDGIES

Masser af billigspil til foråret...

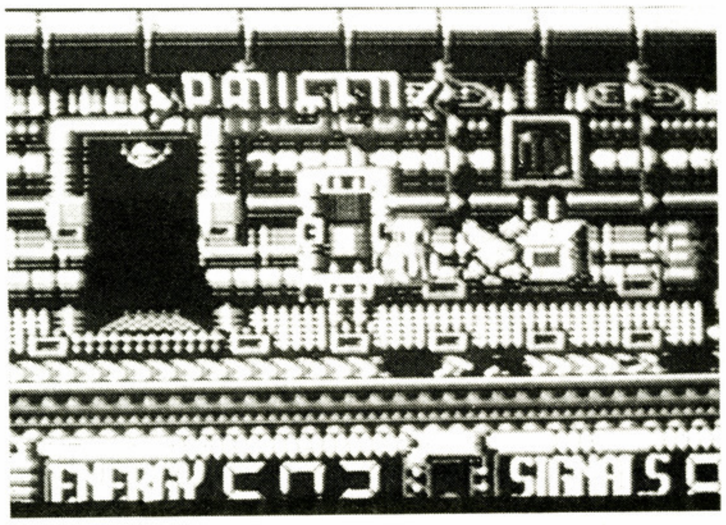
Testhold: Rasmus Kirkegård og Christian Due

GAMMEL-DAWS

Camelot Warriors (Mastertronic)

Hvis du er en af de mange, der netop har anskaffet din 64'er indenfor det sidste års tid eller to, ja så burde du næsten købe "Camelot Warriors". På den måde vil du nemlig finde ud af, hvordan det var at spille spil for tre-fire år siden - noget, du sandsynligvis ikke har oplevet, hvis du er nybegynder.

"Camelot Warriors" ligner nemlig noget, man kunne forestille sig var et hit for flere år tilbage. Selvom grafikken er rimeligt moderne, er resten af spillet nemlig en håbløs gammeldaws omgang programmering, for eksempel helt uden nogen form for musik mens du spiller...



Selve ideen er, at du skal vandre rundt på en masse platforme, hvor det gælder om at hoppe rigtigt frem, ellers er du død. Et forkert skridt, og du er Camelot-rødgrød.

Mens du går rundt i de farlige omgivelser, skal du finde fire små dele, som allesammen skal samles for at vinde. Problemet er bare, at Camelot Warriors er et mega-svært spil - alt for svært til, at man gider sidde at bruge flre dage på at lære det.

Man dør alt for tit. Og det er aldrig sjovt at dø...

★★



KLAR KOPI

Ghost Hunters (Codemasters)

"Who are you gonna call?" Under alle omstændigheder ikke Ghost Hunters. Skal vi ringe til nogen, bliver det Ghsotbusters, de ægte originale helte fra filmen og Activision-spillet af samme navn - Ghost Hunters er og bliver kun nogle lousy, andenrangs Codemasters-kopier, også selvom navnet helt klart er valgt bevidst for at tjene store penge ved at plagiere.

I "Ghost Hunters" er du en Ghostbuster-kopi, der fiser rundt i et forhekset landskab for at redde din bror, som har været sløset nok til at lade sig kidnappe af overnaturlige kræfter.

Der er masser af spøgelsesagtige forhindringer, og til din beskyttelse har du et særligt udviklet special-våben, som du kan Zappe med.

Desværre er spillet svært at styre, ikke mindst den specielle gun, som er speciel i ordets værste forstand: Den er nemlig umulig at sigte med, for sigtekornet er et fritflyvende væsen, der som en anden fuld sprite dingler rundt på skærmen efter forgodtbefindende.

Det er underligt, at Codemasters-brødrene ikke selv har lagt mærke til disse fejl og rettet dem, inden de har smidt denne kassettefuld crap på gaden. Men måske har de haft for travlt med at trykke bumser ud...

★

BUDGIES BUDGIES BUDGIES

HÅRD STÅLULD

Steel (Rack-It)

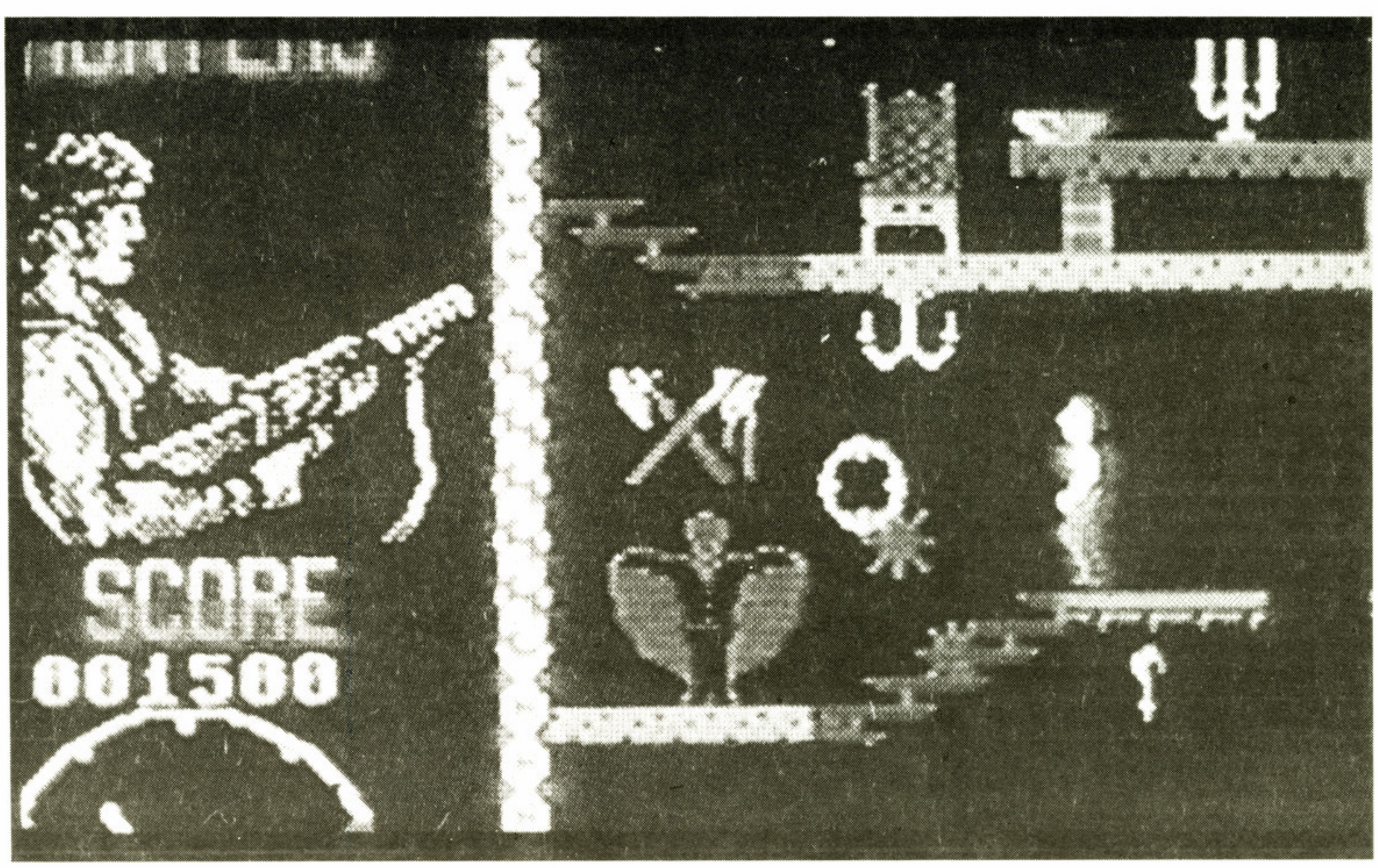
Hewson har med deres underafdeling for billigspil, "Rack-It", netop sendt STEEL på markedet - et hurtigt lavet billigspil, hvor dy er en ung fyr, der skal gå gennem en lang række underlige gange.

Undervejs på din færd i det onde og grusomme hus (hvordan kan et hus være ondt og grusomt, red.?), møder du horder af vanvittige robotter, der render forvirret rundt og forsøger at dræbe dig.

En god ide er at tegne et kort over de mange gange, ellers finder du aldrig ud. En anden god ide er at lære det lidt mærkelige, men alligevel sjove, system af styresignaler, der skal til, når du flytter rundt på energifelter for at åbne døre og den slags.

"Steel" er et nydeligt spil med pæne baggrunde og et gennemtænkt gameplay, der nok gør, at man gider vende tilbage til det igen og igen. Fire stjerner:

★★★★



SIG ET TRYLLEORD

Zamzara (Rack-It)

59 kroner må siges at være i overkanten for et billigspil. Men det er ikke dyrt, når det er et billigspil af samme kvalitet som "Zamzara", det seneste trylleord fra Hewson-afdelingen RACK-IT.

Det her er nemlig klar kvali, computerverdenens kaviar og creme de la creme.

Først og fremmest er der utrolig lyd, ikke mindst Game Over sangen, som er så rå, at man frivilligt lader sig dræbe de første 10-15 gange blot for at høre denne "tune" og sidde at rocke med.

En highscore-liste er der også blevet plads til (det er ellers noget af en sjældenhed i billigspil), og grafikken er meget moderne - den ligner egentlig noget, der nemt kunne have været i et fuldprisspil.

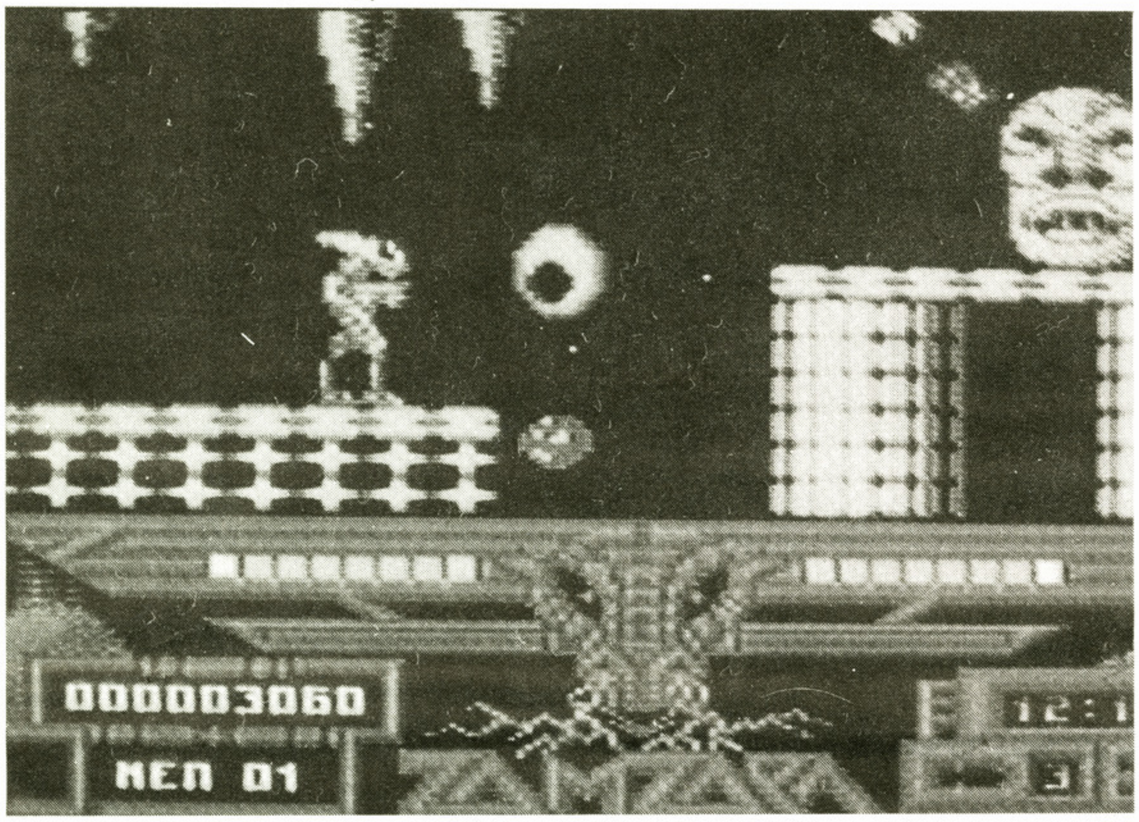
Check for eksempel nogle af de fremede rumvæsener, der er vildt flot tegnede - eller hvad med hovedpersonen: En ren kopi af det vildeste, du kan udtænke i et mareridt. Syret. Sejt.

Lyden er som sagt også i top, men det bedste er alligevel, at det ikke kun er indpakning det hele: Du kan rent faktisk også spille "Zamzara", og det er en MEGET underholdende sag, både for din hjerne og dit nye ultrasuper-duper-mega fantastiske over-joystick, der bare skal knaldes af for fuld ejnar.

Man bliver fanget ed det samme i denne grafikverden af underlige rumvæsener og folk, der fyrer på dig, så det er noget, man ikke lige slipper sådan lige med det samme. Tværtimod.

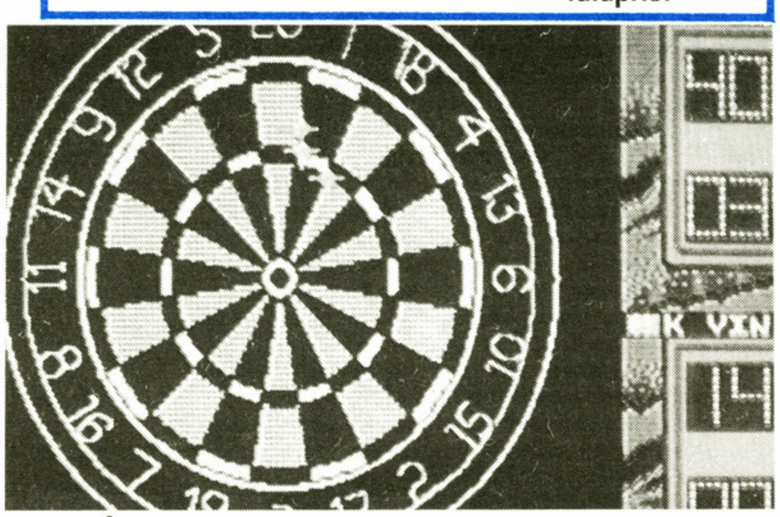
Er du til gang i den?

Hvis du ikke bruger dine 59 på at købe "Zamzara", skal du straks bruge dem til en lægeundersøgelse af det indvendige i dit hovede. ★★★★★



SÅDAN TESTES LAVPRIS-SPILLENE

★	Een stjerne = Low life, undgå for enhver pris
★★	Pas på en to-stjernet, den er lidt for ulden
★★★	Tre stjerner er gennemsnit, kan godt gå an
★★★★	Fire stjerner ligner klar kvali. Køb!
★★★★★	Det bedste! Ville nemt kunne sælges som fuldpris!



PÅ MED PILEN, PALLE

Jocky Wilson's Dart Challenge (Zeppelin)

Åh-nej... Gaab, og alt det der. Ikke dart, vel?

Dart er skida den mest dødssyge barsport på Guds pixelbefængte jord, så hvorfor vil Zeppelin bekymre sig om at lave en computerversion af sådan noget. Det er et projekt, der er dødfødt fra starten. Men så må du tro om.

Sådan var vi mange, der mente på redaktionen, da vi så æsken. Men så begyndte vi at loade spillet ind.

Efter et par runder fandt vi faktisk ud af, at Dart pr computer er vildt sjovere end dart i det virkelige liv.

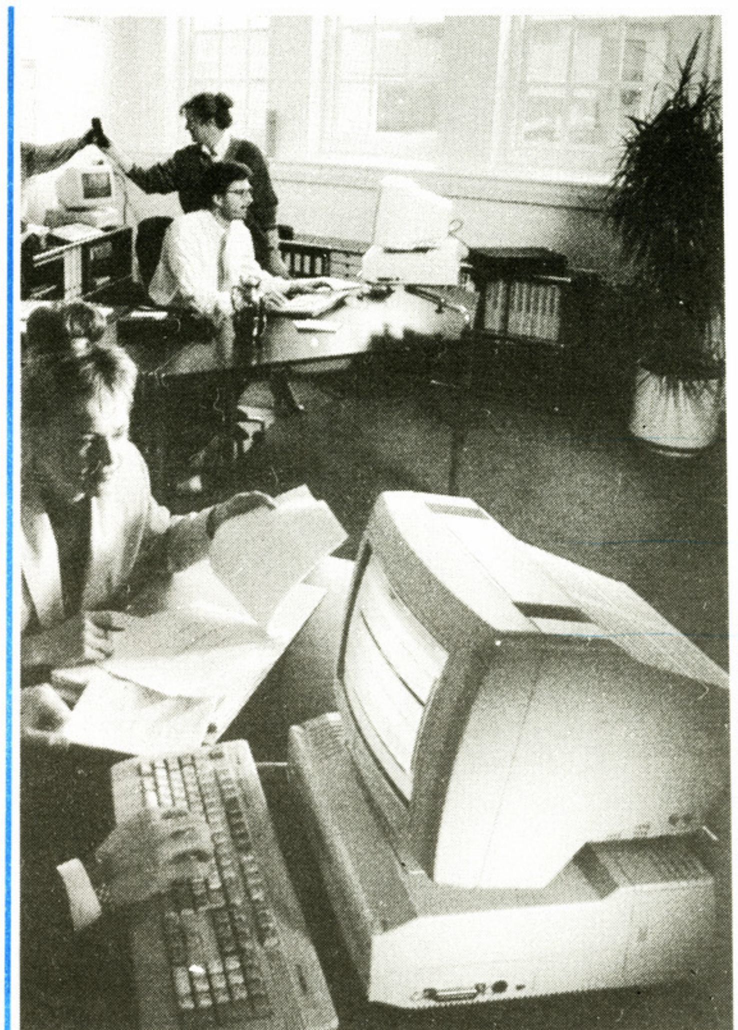
I det virkelige liv er dart noget med ølkrus, larm og Peter Belli i baggrunden. Men på computeren er det noget helt andet: En kultiveret grafiksport, hvor sprites og joystick-kontrolkoder går op i en højere enhed og garanterer dig fuld underholdnings-værdi.

I dartspillet "Jocky Wilsons Dart Challenge" er der flere forskellige modes, blandt andet Tournament og "Round the Clock", der er en speciel leg, hvor du skal ramme numrene 1 til 20 i den rigtige rækkefølge. Desuden er der tokamp eller du kan spille mod op til ialt tre af dine venner.

Jocky Wilson er iøvrigt en engelsk mester, der er kendt for de mest rædselsfulde dartbluser i hele den vestlige verden.

Grafikken i spillet viser heldigvis ikke disse bluser. Den viser et dartfelt, og inden du skyder, cirkler der er cursor rundt, som du skal placere, inden du skyder. Nemt? ...Øhm, nej!

Lyd er der ikke meget af i spillet, men ellers er resten OK. Hvis du da er dart-fan. ★★★★



Amstrads seneste PC slår det meste af, hvad branchen ellers kan opvise. Og så er den tilmed billig.

Branchenyt:

HVOR ER AMSTRAD-MARKEDET?

Lille forbuger-opbakning af Amstrad...

Hvor gik Amstrad-markedet hen, da det gik ud?

På kun få år er Amstrad røget fra at være et af de varmeste - (hvis ikke det allermest lovende navn i hele branchen) - til at være et mærke og et navn, man ikke hører synderligt meget til.

Sidst vi her på redaktionen hørte om Amstrad, var i en lille artikel i Financial Times, der kort beskrev, at Amstrad International havde haft et ret kraftigt dyk i omsætningen, der om end det ikke gav problemer, så bremsede de glade smil i firmaet en smule.

Det er ellers ikke mange år siden, vi i vort søstermagasin "Alt om Data" gav den første Amstrad-computer en kæmpetest under overskriften "SCOOP". Og uddelte de flotteste karakterer nogensinde til en computer...

Maskinen gik da også hen og blev en klokkeklar succes, med mange forhandlere landet over og en solid brugerbase. CPC-464, som den hed, fik snart efterfølgere og dannede, mener mange, det egentlige fundament hos den danske importør, Dinamicro på Frederiksberg.

Sidenhen kom efterfølgerne i CPC-serien, så kom Joyce, og igen fik Amstrad nogle forrygende anmeldelser, ikke kun i et begejstret "Alt om Data", men også i andre EDB-blade.

Med PC-lanceringer senere, først af serien 1512, sidenhen af 1640-serien og nu af den kraftfulde 2000-serie, er Amstrad for alvor bevæget sig op blandt de store.

Men det har sat sine spor. Væk er alt, hvad der overhovedet smagte af hjemmecomputere. Og væk er en enorm brugerbase. Hvor er de nu?

Ingen software, ingen hardware, ingenting

Selvom der angiveligt er solgt et pænt antal Amstrad hjemmecomputere her i Danmark, er det svært helt præcist at sige hvor mange (tallet svinger mellem 15.000 og 10.000, alt efter hvem man taler med!).

Rundt omkring på nogle skoler, kan man finde maskinen, men ellers er det mest i ▶

AMSTRAD

Amstrad har det svært: Hjemmemarkedet er forsvundet og der er hård krig på PC-fronten, ikke mindst fra Commodores side.

private hjem, den står. Men hvor?

Softwareimportørerne mener i hvert fald i fælleskab, at den enten står på loftet eller begravet bagest i klædeskabet, langt nede under sidste års julepynt og andre aflagte ting, der ikke bruges til daglig.

Christian Petersen fra PCS:
Vi sælger så lidt software til Amstrad, at vi overvejer helt at tage det ud af sortimentet.

Bjarne Michael Jensen, Supersoft:
Amstrad er ikke noget, vi gør noget særligt ud af. Vi har da lidt, men det er mest for at glæde de enkelte forhandlere, der endnu sælger en smule Amstrad-spil ind i mellem.

Henrik Sonne, Softech:
Nej, vi har slet ikke Amstrad-spil på programmet. Men selvfølgelig tager vi det hjem, hvis en forhandler bestiller det.

Spillene sælges med andre ord ikke, og en rundringning til de få forhandlere, landet over, der stadig har Amstrad-spil på programmet (og faktisk også sælger helt pænt af dem), afslører, at det skyldes, at de har gjort ekstra meget for at profilere Amstrad i modsætning til Commodore. Og så mener flere af dem iøvrigt, at Amstrad-software ikke er nær så udsat for piratkopiering som spil til Commodore. En opfattelse, der deles af anonyme kontakter i crackerunderverdenen.

Flere Amstrad-brugergrupper rundt i landet er blevet opløst på grund af manglende interesse, og repræsentanter for brugergrupperne skyder skylden på Amstrad selv:

Hos den danske importør, Dinamicro, har vi ikke fået spor støtte eller hjælp med vores arbejde. Tværtimod har firmaet stoppet med at tage Amstrad CPC-hjemmecomputerne hjem, endda på et tidspunkt, hvor der sagtens kunne være solgt flere. Se blot på Commodore 64: Den sælges da endnu, selv om den er betydeligt ældre end Amstrad og teknologisk meget bagefter.

Små dumme fejl

Også forhandlerne har haft deres skærmydsler med Amstrad. En af grundene hertil er produkterne: Som så mange andre computerfbarikanter har Amstrad det nemlig med at love hardware, der aldrig kommer, og det kan give problemer: Ikke mindst når man sælger masservis af transportable computere ved at love udbygnings-mulighed til en harddisk, der den dag i dag ikke eksisterer.

Også produkter, der ikke er så gennemførte, er en typisk Amstrad-svaghed. For selvom de laver maskiner, der yder utroligt meget i forhold til prisen og de nærmeste konkurrenter, er der også "svipsere" ind i mellem. Som for eksempel de 3"-diskdrev, der ikke var standard nogen steder, og da også nu er standset.

Eller Amstrads PC'ere, der ikke kan køre andre skærme end deres egne på grund af strømforsyningen (vil man have andre skærme, skal man købe ekstern strøm). Også denne kritik har Amstrad taget til efterretning, og den nyeste generation af super-PCere, den store 2000-serie med 8086-, 80286- og 80386-processorer samt VGA-skærmkorte, kan da også køre monitors fra andre mærker end lige netop Amstrad selv.

Værre er det med "den lille ny", nemlig Sinclair PC200 (også fra Amstrad). Det er en PC, der mest af alt minder om en hjemmecomputer eller en PC-kompatibel Amiga med skrabet lyd og grafik, og selvom ideen er god nok, er den dårligt udført rent teknisk. Forhandlerne slår sig på lårene af grin, når de skal installere ekstra kort i PC200.

Maskinen kan nemlig sagtens udvides med ekstra udstyr - den kan bare ikke lukkes igen, når ekstraudstyret er installeret. Og det er jo ikke ligefrem gennemtænkt, kære Amstrad...

Selv et nyt netværk, The Amstrad Network, giver problemer. Det optager nemlig så meget RAM og kører så langsomt, at en del PC-programmer ikke kan bruges i forbindelse med det. For eksempel er der svære problemer med det kendte danske finansprogram Concorde, hvis du f.eks. vil køre med 3 maskiner i et netværk omkring programmet.



Med PC200, under det opkøbte Sinclair-navn, vil Amstrad prøve at erobre lidt af hjemmemarkedet tilbage.

Nu går det godt

På PC-siden går det godt for Amstrad. Firmaet har allieret sig med en garvet reklamemand, Aage Leth-Madsen fra Hellerup, der står bag massive markedsførings-kampagner for Amstrads PCere.

Sidste år blev der ofret millioner, og mens disse linier skrives, er en 5-millioner kroners kampagne under opsejling for at sælge 2000-serien, de nyeste PCere fra Amstrad. Busser tages i brug, helsider i dagbladene og meget meget - altsammen uden at det koster de autoriserede Amstrad-forhandlere rundt om i landet så meget som en krone.

Desværre, for Amstrad, må nogle af firmaets forhandlere sige farvel til produktet. De bliver nemlig tvunget ud af Commodore, der siger: "Enten har I Amstrad eller også har I Commodore. I kan ikke have begge dele". Eller som "Distributøren" i Vordingborg fortæller det:

For kort tid siden havde jeg besøg af Commodore. Jeg troede, det skulle være en sædvanlig høflighedsvisit, men efter kort tid stod det mig klart, at enten måtte jeg stoppe med andre mærker, ellers ville min samarbejdsaftale med Commodore blive opsagt.

"Distributøren" i Vordingborg er ikke de eneste, der har følt Commodores trusler. Og mange forhandlere undrer sig over, hvorfor de bliver "blacklistet" fordi de også sælger Amstrad eller Atari. Især når mange andre af Commodores forhandlere ved siden af sælger IBM eller Olivetti uden at der sker noget ved det...

John Zinck, Commodore, har ingen kommentarer til dette. Han er tavs.

Ikke flere hjemmecomputere

Den danske Amstrad-importør, Dinamicro, bryder sig ikke om Commodores trusler, men indrømmer, at PC-branchen kan være hård og til tider lidt beskidt. Og at det er i PC-branchen, slaget skal stås, er Klaus Rathmann, salgsdirektør hos Dinamicro, ikke i tvivl om. Som eneste "hjemmecomputer" markedsfører man i dag nemlig kun PC200 i sortimentet. Og selv den er faktisk en PC...

Der er kommet nye toner hos Dinamicro, der i en analyse fra 1988 ellers blev kåret blandt en lang række udvalgte forhandlere som det absolut dårligste firma. Bundplaceringen blev givet dels på grund af service, dels på grund af andre ting som forretningspolitik og tillid.

Men det er fortid nu, siger man hos Dinamicro, der endvidere fortæller, at ledelsen er skiftet ud og der er blevet foretaget mange nyansættelser.

Ikke mindst i toppen er der sket en "udrensning". Peter Balling er væk, og det er primært ham, mange forhandlere holder som ansvarlig for det dårlige omdømme: Selvom maskinerne var gode, blev Peter Balling nemlig hos en del forhandlere synonym med dårlig service, manglende tillid og en prispolitik, der godt kunne skifte fra dag til dag.

I dag er Balling importør af Schneider-computerne, nogle lækre maskiner, der stammer fra det tyske firma Schneider - et foretagende, der tidligere har været Amstrad-importør i Tyskland, men holdt op efter et skænderi med engelske Amstrad og derefter gav sig til at bygge deres egne konkurrerende maskiner.

Med sig i det nye firma har Peter Balling taget salgschef Søren Agger fra Dinamicro, og der hviskes i krogene om, at de to gør deres for at videreføre den gamle Dinamicro-stil overfor forhandlerne: Således har der været mange eksempler på leveringsproblemer, prisforhøjelser, forskellige ekstra-tillæg inden levering samt garanti-uoverensstemmelser.

I "det nye" Dinamicro, derimod, er stilen en anden. Fra forhandlerkredse lyder der i dag kun positive toner, både om service, velvillighed og hjælp - noget, der ikke kan undgå at styrke Dinamicro og dermed også Amstrad. Og som helt sikkert vil være medvirkende til at fjerne Dinamicro fra den bundplacering, 1988-analysen gav dem som dårligste firma.

Amstrad er, trods de stramme tider i branchen, på vej. Men kun med PC'erne. Hjemmedata-markedet er glemt og borte, smidt ud og kasseret.

Og det kommer ikke igen: CPC-serien er død for altid, lyder beskeden fra Amstrad-hovedkvarteret i Brentwood i England.



"Scoop" blev Amstrads CPC hjemmedatamat kaldt, da den blev testet i Alt om Data med højeste karaktertal nogensinde.



af Søren Dahl Nielsen

R-TYPE
Fra Viggo Bremer, Århus, kommer en hurtig lille ting om R-Type, som du næsten burde lægge mærke til, hvis du er den heldige ejer af 64'er-udgaven: Prøv at komme frem til den store alien for enden af level et, og når den så begynder at gå frem imod din R-9'er, så kom opad og hold din finger konstant på fire-knappen, så kan du faktisk mase dig lige igennem den!!
Selvfølgelig kommer den store bastard igen, men det betyder bare, at du derved får endnu en chance for at skyde den...

OUTRUN
Vil du gennemføre Outrun så hurtigt som muligt, og har du en Sega, gælder det om ALTID at vælge svingene til højre - det giver mindst tid og er et godt lille fif, alle kan bruge.

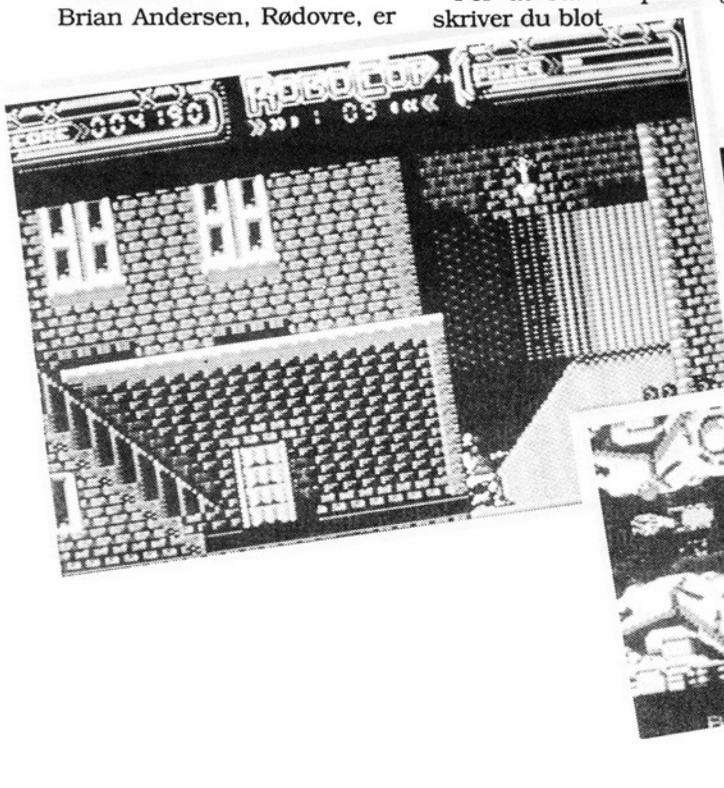
AFTERBURNER
Har du Afterburner til Atari ST, kan du komme ind på et hvilket som helst level (frit valg) ved at sætte spillet i Pause og derefter taste ordet "AGES" ind. Så starter spillet nemlig forfra og du kan nu skifte mellem de forskellige levels ved at bruge "større end" og "mindre end" piletasterne.

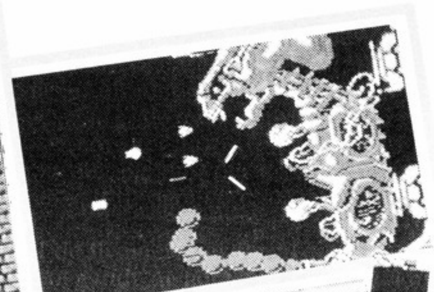
GAUNTLET II
Brian Andersen, Rødovre, er en af Danmarks skrappeste Gauntlet-freaks, og han har et nemt lille råd til dig, hvis du er begynder og synes, at Gauntlet II er svært.
Sæt spillet i Pause i tre minutter, tryk derpå "fire" og så bliver samtlige vægge i spillet lige pludselig til udgange - det sker også, hvis du spiller: Men hvis du gør det med pause, taber du ikke noget energi...

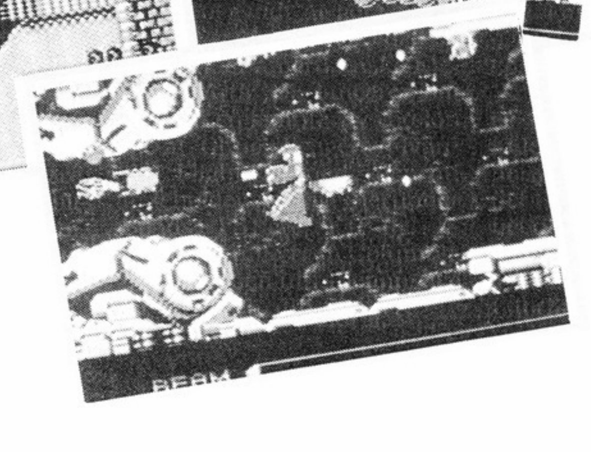
BRAINSTORM
Load spillet ind i din 64'er, reset den og skriv derpå
POKE 18281,173
For at starte spillet igen med uendelige liv, skal du skrive
SYS 16384

ROBOCOP
Der er masser af tips og tricks til det nye Robocop spil fra Ocean, i hvert fald hvis du har en Commodore 64.
Første fusk-og-snyd gælder diskversione, hvor du nemlig først skal loade spillet ind, derpå resette maskinen og så skrive
POKE 35028,173 (for mere fart på spillet)
POKE 33034,173 (for ikke at få fjender)
POKE 44179,96 (for ubegrænset tid) eller
POKE 44392,96 (for uendelige liv).
For at starte spillet igen, skriver du blot
SYS 32768
Er det kassetteversionen, du har, bliver det hele imidlertid starks lidt sværere. Så skal du nemlig taste nedenstående listning ind, RUN'e den og så bruge den som en loader, der kører selve Robocop-båndet ind (husk press play on tape og alt det der)...

```
0 REM SOFT TODAY 89
1 POKE 53280,0: POKE 53281,0: PRINT CHR$(147);"SOFT TODAYS ROBOCOP POKES"
10 FOR I=352 TO 468: READ A: POKE I,A: C=C+A: NEXT
15 IF C=16583 THEN PRINT "DATA-FEJL!!": END
18 SYS 368
20 DATA 72, 169, 131, 141, 89, 1, 169, 1, 141, 90, 1, 104, 173, 32, 208
30 DATA 96, 32, 86, 245, 169, 1, 141, 86, 3, 169, 96, 141, 85, 3, 169, 32, 141, 84, 3, 96
40 DATA 169, 96, 141, 104, 173, 141, 147, 172, 169, 96, 141, 233, 246, 141, 238, 246
50 DATA 169, 36, 141, 235, 246, 169, 110, 141, 240, 246, 162, 176, 142, 241, 246, 232
60 DATA 142, 236, 246, 169, 179, 141, 243, 246, 169, 1, 141, 244, 246, 76, 0, 128, 169, 96
70 DATA 141, 159, 185, 141, 164, 185, 169, 164, 141, 161, 185, 169, 168, 141, 162, 185
80 DATA 169, 221, 141, 166, 185, 169, 167, 141, 167, 185, 76, 0, 128, 83, 43, 65
```





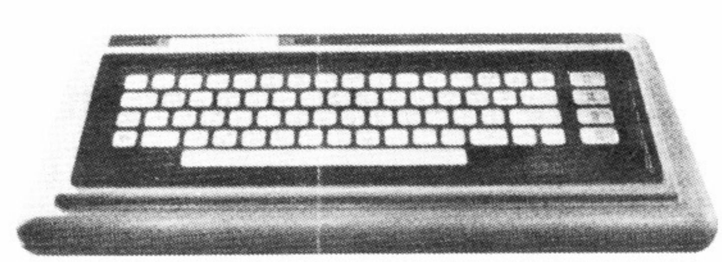


PRODUKTERNE, DER ALDRIG KOM...

Fortsat fra side 12

havde Peter Balling (indtil for nylig firmaets direktør) ellers lovet sine forhandlere, at harddisken var på hylderne senest februar 1988. I dag, efter mere end et år og efter udskiftning af ledelsen, findes harddisken endnu ikke. Og det er ikke kun pinligt for forhandlerne og Peter Balling - også de forbrugere, der har købt computeren på falske løfter må føle sig ramt.
Atari er ikke meget bedre.
En smart udgave af 256K ST, der var planlagt som en rival til Commodore 64/128, kom aldrig på gaden. Og vi venter stadig på såvel Ataris CD-ROM samt den meget omtalte ST-Plus.
Istedet for er vi blevet lovet, at en ST-konsol (a la de meget succesfulde TV-spil) vil komme på markedet her til sommer. Men det skal vi nok ikke lægge for meget i - ser vi den inden jul, er vi nok heldige.
Heller ikke den transportable Atari ST, med kodenavnet STacey, vil dukke op indenfor nær fremtid: Atari har det nemlig med at vise en enorm bunke produkter frem, og den ene halvdel bliver ald-

Spillet kom aldrig på gaden. En heldig ting for spilanmelderne, der ellers skulle have brugt den lange forkortelse, og en heldig ting for kunderne, der nok ville have visse tunge-problemer, når de skulle spørge efter spillet i den lokale softwareshop.
Et andet spil, der aldrig så dagens lys, kom fra Gargoyle Games. De havde oprindelig lavet et superspil ved navn "Marsport", og da firmaet så hvor godt det solgte og hvor vilde anmelderne var med spillet, besluttede de sig for at lave en efterfølger, nemlig "Fornax". Det blev aldrig til noget. Efter et halvt års programmering besluttede Gargoyle at give op og lave en anden efterfølger, kaldet "Gath".
Heller ikke "Gath" kom nogensinde på gaden. Trods masser af annoncer, der hævdede det modsatte, kunne man ikke finde "Gath" nogen steder. Det havde taget for lang tid at gøre færdigt, så programmørerne havde istedet for droppet spillet og kastet sig over noget andet arbejde - nemlig udviklingen af en række simple (og hurtige) skydespil for den nye Gargoyle-label FTL, Faster Than Light.
Selv et firma som US Gold kan ikke sige sig fri fra forsinkelser, endsige spil, der aldrig



Denne computer er et eksempel på en Commodore-model, der alligevel aldrig blev til noget.

rig til noget, den anden halvdel bliver "kun" forsinket i mellem et par måneder og op til flere år...
Hvilket imidlertid ikke skal forlede nogen til at tro, at Commodore er bedre. Alt lige fra en transportabel Amiga til en Commodore 16 med gummitaster (a la Spectrum) har huseret som rygter, tegninger og i prototyper, noget af det endda med medfølgende fotos og pressemeddelelser.
Kommer noget af det, bliver vi forbavsede. Selvom en del af produkterne officielt kun er "forsinkede".

Spil, der aldrig kom
I slutningen af '87 kunne man i de engelske blade se store helsides-annoncer for et nyt spil med det underlige navn "ATTACK OF THE MUTANT ZOMBIE FLESH-EATING CHICKEN FROM MARS STARRING ZAPPO THE DOG". Spillet, der for nemheds skyld blev forkortet til "AOTMZFECFMSZTD", fik masser af foromtale på nyhedssiderne, ikke mindst fordi manden bag var ingen ringere end Matthew Smith, programmøren, der tidligere var blevet kendt for spillet "Manic Miner".

kom.
I slutningen af 87 hævdede de brovtende overfor omverdenen, at nu skulle man spærre øjnene op, for nu ville de FEDE spil komme på markedet: Ialt 3 games, dels med Charlie Chaplin, dels med Marilyn Monroe og dels med James Dean.
Charles Chaplin spillet kom da også ganske rigtigt (i 1988) efter lange og svære forsinkelser. Det var IKKE det fede, og kort tid efter lanceringen besluttede US Gold at fralægge sig spilrettighederne til såvel James Dean som Marilyn Monroe. Med andre ord: De sidste to spil ville aldrig nogensinde blive lanceret...
Men sådan går det, når man er for hurtigt ude. Og det er man tit i databranchen, selv i den seriøse del (for eksempel blev den seneste udgave af erhvervsprogrammet "Lotus 1-2-3" så meget forsinket, at folk begyndte at kalde det for "Lotus 6-7-8"...)
Forsinkelser og produkter, der aldrig kommer, er en del af dagens orden i computerbranchen. Der er ikke meget, vi kan gøre - andet end at lære at leve med det. Og som tommelfingerregel hele tiden huske at: Releaseplaner er gode nok. De holder bare aldrig...

TEGN ABONNEMENT

Og få "1000 Pokes" for bare 19.50!

SOFT TODAY er fra starten Danmarks største månedsblad for hjemmedatafolket - her er nyt til Amstrad, Commodore 64/128, Amiga, Atari ST, lidt IBM og sågar et TV-spil eller to...

Det ved du. Og det ved 99.000 andre, der også læser SOFT TODAY.

Hvad du måske ikke vidste var, at der nu er penge at spare ved at tegne abonnement.

For kun 190 kroner får du et helt års SOFT TODAY frit leveret ind ad brevsprækken. GRATIS!

Oveni har du mulighed for at erhverve dig den tykke "1000 Pokes" snydebibel til 19.50 (normalprisen er ellers 139.50).

Bogen er tæt pakket med masser af fuskerpokes, der gør dig udødelig i alle dine favoritspil. Samlet og blandet med Rasmus Kirkegård Kristiansens kommentarer til alle spillene.

Så send kuponen i dag.

Og få SOFT TODAY ind ad døren fra og med næste stærke nummer. Et helt år = 12 actionfyldte videnblade.

JA, jeg vil gerne have et helt års SOFT TODAY for bare 190,- samt snydebogen "1000 Pokes" for bare 19,50, ialt kr. 209.50. Beløbet er vedlagt i check.

Navn..

Adresse..

Post-nr.......... **By**.................................

Tlf.................

Send kuponen i en lukket kuvert vedlagt betaling til:
Forlaget Audio
att. Yvonne Petersen
Abonnementsafdelingen
St. Kongensgade 72
1264 København K

SPÆNDENDE NYT

Allerede om en måned...

SOFT TODAY, din og Danmarks største hjemmedata-avis, er på gaden allerede om en måned.

Glæd dig til det nye dugfriske nummer: SOFT TODAY er på pletten med de seneste nyheder om hardware, software og alt hvad der rør sig i hjemmecomputernes spændende verden.

Gå ikke glip af næste SOFT TODAY!

Der venter dig en oplevelse hos din bladhandler den næstsidste torsdag i april... Og så bare til 18,85!!

Læs i næste nummer:

Sådan arbejder CD-ROM i datamaterne
Alt om de nyeste spil
Budgies:
Hvad er værd at købe
Masser af tips og tricks
Bag kulisserne:
Afslørende branche-nyt
+ Kæmpesektion med hotte nyheder

Endnu en fordel for dig:

GRATIS ANNONCER I SOFT TODAY...!

- Nu starter læsernes marked.

"LÆSERNES MARKED" er en nu fast rubrik, der starter allerede i næste nummer af SOFT TODAY, dit og Danmarks førende blad om hjemmedata.

I **"LÆSERNES MARKED"** er der også plads til DIN annonce, uanset om du vil bytte gamle blade, sælge din ZX81, købe et diskdrev til en Lambda eller måske bare ha' en penneven eller en brugt datasette.

Annoncerne er gratis. Og de kan handle om hvad som helst, bare ikke noget med illegale piratkopier - derfor: Sælger du eller bytter du spil, skal de være originaler.

Din annonce skal også indeholde navn og telefonnummer. Anonyme annoncer eller billet-mærket optages ikke.

Endelig må din annonce maksimalt indeholde 40 ord, og **"LÆSERNES MARKED"** er kun for private. Firmaer henvises til vor annonceafdeling på telefon 01 11 32 83.

For at få din annonce med i næste nummer, er det vigtigt, at vi har den inden månedens udgang. Derfor: Send den hellere i dag end i morgen.

Vil du ikke klippe i denne side, kan kuponen fotokopieres eller skrives af. Max 3 annoncer pr. husstand.

SOFT TODAY, St. Kongensgade 72, 1264 Kbhvn. K, mærk kuverten "LÆSER- MARKED"

KUPON

Annoncetekst (max 40 ord): ____________________

____

____

____

____

____

____

____

Navn:____

Tlf.: ____________________

Sendes til:
SOFT TODAY,
St. Kongensgade 72,
1264 Kbhvn. K.

Nyt fra biografens mørke:

SPIL-LEVENDE BILLEDER

Af Rasmus Kirkegård og Lars Svendsen

Billeder, der bevæger sig, det har man hørt om før, også i databranchen. Men alligevel: Er det ikke lidt stærkere at se Arnold Muskelbøf i fuld colour på en kæmpeskærm i biffen, end at studere ham som en lille 2 cm's sprite på din 64'er-monitor?

Det mener i hvert fald biograf-gængerne, og at der sker noget noget på den store skærm lige nu, det kan ingen være i tvivl om.

Lige netop Schwartzenegger må vi nu nok have til gode til næste måneds FILM-FILE her i Soft Today, for da er han nemlig ved at være aktuel i "Twins" (på dansk "Tvillinger"), hvor han spiller sammen med lille tykke Danny DeVito som dennes tvillingebror - kun en mor kan se forskel...

Lige nu og her er der imidlertid en række ANDRE movies, der er værd at kaste et glimt eller to på. En af dem hedder "Anklaget" (Accused), og udover at vise et par rappe damer i afslørende påklædning, har den faktisk også et budskab.

Hovedpersonen er en Sarah Tobias, spillet af frække frække Jodie Foster. Hun går på bar en aften, gejler fyrene op og ender med at blive voldtaget. Problemet er bare, at ingen hjælper hende. Da hun forlanger retfærdighed, er der ingen, som hører på hende - undtagen en enkelt sagfører i det offentlige, nemlig Katheryn Murphy, spillet af en anden fræk sag, Kelly McGillis (Top Gun).

Endnu et problem dukker imidlertid op. Nemlig det, at samtlige vidner pludselig nægter at vidne og derfor foregiver at lide af hukommelsestab, miste talegaver osv osv.

Og ingen af fyrene, der var med til masse-voldtægten, vil selvfølgelig sige en lyd - heller ikke selvom forbrydelsen foregår i fuld offentlighed midt på bardisken, og der var mange "om buddet".

En anden film, hvor tempoet også er "stille" kultur for dem med briller, må derimod siges alligevel at kunne ses, hvis man er til den slags. Filmen hedder "Mr North" og foregår i et rigmandskvarter i de glade 20'ere.

Mr. North er en ung Harvard-student, som efter et kort job som lærer vil ud at opleve verden og derfor tjener penge som oplæser for en gammel syg mand. Han helbreder tilfældigvis denne mand for sin sygdom (ufrivillig vandladning), og på grund af nogle andre tilfældige hændelser får han lynhurtigt ry i byen for at være det, der i dag bliver kaldt for en healer - altså een, der kan helbrede folk blot ved håndspålæggelse og andre små "magiske" fif.

Problemet er bare, at den unge mand slet ikke er healer, så han undslår at helbrede de lokale. Og det er sådan set handlingen i en film, der for så vidt er meget morsom, men nok alligevel mest af alt minder om de rolige engelske serier, der ruller over kassen i 10 og 12 og 14 afsnit hver søndag hele vinteren.

Se den, hvis du er til engelske serier - Mr North er godt nok "made in USA", men tempoet er som i TV. Til gengæld er der humor.



★★★ Anklaget



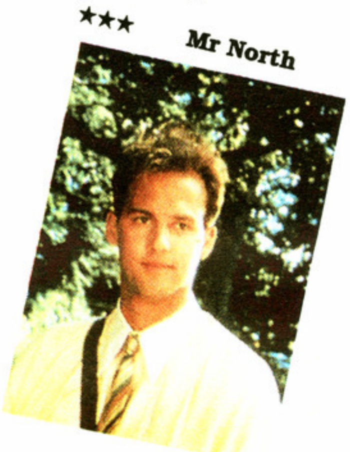
★★★★★ Forrådt

Månedens klart fedeste film er den nye "Forrådt" (Betrayed) med Debra Winger og Tom "Platoon" Berenger.

Vi skal ikke afsløre for meget, men blot fortælle, at der er fortættet stemning fra start til slut, og ikke kun vild fart, men også gennemtænkt krimi i bedste Hitchcock-stil. Tom Berenger spiller Gary Simmons, der er en farmer, som er klart racist. Han er med i Ku Klux Klan og har en hobby, der går ud på at skyde niggere. Desuden driver han jagt på "jøde-smovse", som han kalder dem, og tager på campingtur med en flok nynazister. Og for at det ikke skal være løgn, bruger han sin Commodore 128 til at koble sig op på et BBS-net, hvor han pr modem møder andre fanatikere, der sammen planlægger at kuppe hele USA. Som der står på skærmen: The Wind is Blowing...

Endnu mere rå action er der i den nye "Krigsdjævlen" (The Beast of War), der er en amerikansk film, men handler om livet indeni en sovjetisk tankvogn under invasionen i Afghanistan.

Krigen har stået på i årevis. Sovjetiske styrker arbejder systematisk med at udrydde landsbyerne, og i filmens start ser vi en tank og dens besætning udføre det brutale udrensningsarbejde.



★★★ Mr North

Kampvognens leder er en rå gut ved navn Daskel, der som 8-årig var med til at forsvare Stalingrad, og han viger ikke tilbage for noget - heller ikke for at skyde sine egne soldater, hvis de ikke lystrer en ordre.

"Krigsdjævlen" er en spændingsfilm i stil med den gamle "Das Boot", og der er mange konflikter, bl.a. et sted, hvor tanken er fanget i et lukket bjergpas og er tvunget til at skyde sig vej fri.

Lousy, derimod, og til absolut kun een stjerne, er den danske "Kærlighed Uden Stop". Her er gode gamle Otto Brandenburg i en rolle som en absolut taber, og hans realistiske spil som en klar bums er det eneste, der virker nogenlunde rimeligt i hele filmen. Resten er nemlig en mærkelig omgang rod, der foregår hos DSB og handler om en fyr, der dyrker omgang med sin svigerinde og desuden bliver høj ved at drikke guld-Tuborg på et tog-toilet. Sært, virkeligt sært...



★ K[illegible] Uden

D[illegible] hippie-Anders "S[illegible] Koppel står for musikken, og det er også noget underligt BZ-halløj, så i det store og hele må det siges, at Kærlighed Uden Stop er en af den slags film der gør, at man ærgrer sig, næsten hver eneste evige gang, man har spildt biografpenge på noget dansk. Hvis ikke danske film snart får lidt mere riv i den, ender det med, at USA - med al ret - sidder på hele markedet. Velfortjent.



★★★★ Krigsdjævlen

Alle prøver de at kuppe banker for at samle penge nok til kæmpe våbenlagre, der skal bruges, når negre, politikere og andre skal fjernes fra jordens overflade. Ikke kun i USA, men i hele den hvide verden!

Debra Winger er pigen, der bliver forelsket i farmer-racisten. Problemet er bare, at hun også er FBI-agent og er sat til at udforske et af de mord, som hendes lover-boy har begået. Og hun kommer tæt på hans liv - så tæt på, at hun selv er med, når han sammen med sine meningsfæller udfører drab og forbrydelser for at styrke den hvide race...

Se filmen. Den er bare SÅ stærk!



NYE SKIVER

Det seneste fra vinylrillernes verden

Af Rasmus Kirkegård & Lars Svendsen

SPÆNDENDE

**SHEENA EASTON:
"THE LOVER IN ME"
(MCA)**

Hun tør noget, hende Sheena Easton.

Fra at have været en præfabrikeret skotsk popmaskine med indbygget tandpastasmil, er skønheden blevet til en hed sag, der har lagt trommemaskinerne bag sig og nu er i gang med at udforske en levende verden af sej, pulserende rock.

Nyeste opus fra damen hedder "The Lover in Me", og her bliver al tvivl om hendes sangtalent gjort til skamme: Hun er ikke en forvokset teenager, men en dame, der for alvor kan være med, når verdensstjernerne gi'r den hele armen.

Sheena Easton er nu til Prince-agtige trommer og godt med keyboards, og skulle nogen være i tvivl, har hun også skiftet ydre stil: Hun er godt nok stadig en dukke, men holder nu mere til i den indre by, ikke så meget bag støvsugeren i forstædernes parcelhuse.

På "The Lover in Me" er et par af sangene faktisk skrevet af Prince (som hun er gode venner med), og hvor sangen "101" er ren erotik for øregangen, byder "Cool Love" på rigtig moderne aciiid-rytmer, direkte fra house-diskotekerne i det hotteste af London. Prøv Sheena Easton. Hun er en voksen dame nu, der forbavser meget...

★★★

UKENDT

**WHEN IN ROME:
"WHEN IN ROME"
(10)**

En ny gruppe, ukendt på det danske marked, har lagt en skive ind til Soft Today redaktionen. Og så lytter man pligtskyldigst, også selvom denne gruppe har valgt at kalde sig "When In Rome" og endog samtidig har givet sin debut-LP samme tåbelige navn.

"When In Rome" består af tre gutter, der kan kendes fra hinanden på håret: Den ene er næsten skaldet, den anden ser normal ud, mens nummer tre forsøger at gå 60ernes hippie-kultur i bedene med sin lange tjavsede mega-manke.

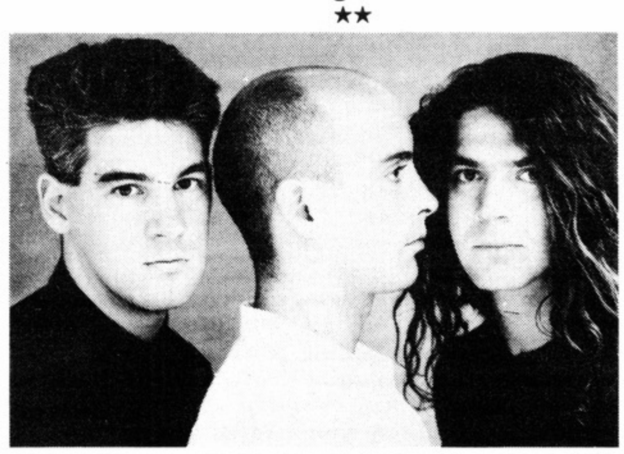
Men hvad så med musikken?

Efter utallige gennemlytninger af trioens introduktionsforsøg, må vi nok erkende, at de tre drenge (ikke mindst Clive Farrington og Andrew Mann) kan synge, men at de i hvert fald ikke kan spille.

Sang er der nemlig en hel del af, men "musikken" - hvis man kan kalde det det - er begrænset til en serie trommemaskiner, der åbenbart bare kører derudaf, og som nogen så har glemt at slukke for. Nåja, og så er der naturligvis den sædvanlige synthesizer-tamptamp, men selvom gruppen er fra Manchester, adskiller det hele sig i de væsentlige træk ikke meget fra den samlebånds-producerede italienske dumdum-pop, der flyder ud over os fra de mange midteuropæiske reklameradioer.

Glem "When In Rome". Medmindre de da kommer med noget bedre inden længe...

★★



PÅ EGNE BEN

**HOLLY JOHNSON:
"LOVE TRAIN"
(MCA)**

Holly Johnson har det svært. For det første har han et pigenavn til fornavn, og som om det ikke var nok, var der mange, der omkring nytårstid var overbevist om, at herren endog også var død han var nemlig med på passagerlisten i det fly, der styrtede ned ved Lockerbie som resultat af en terroristbombe, men heldigt nok (for Holly), nåede han alligevel ikke med, og lever derfor den dag i dag i bedste velgående.

Hans tid som forsanger i gruppen "Frankie Goes To Hollywood" er nu en saga blott, og han er istedet i gang med en forrygende solo-karriere, iført vilde kostumer i bedste Frankie-stil.

Hollys seneste skive hedder "Love Train" og er en af den slags sange, du lige skal høre en to eller tre gange, før du kan lide den. Men nu du først har vænnet dig til rytmen, er den til gengæld også fed: En rigtig dansegulvs-pisker, der nok skal få gang i enhver død fest.

Jo, Holly Johnson er helt klart til party i en stil, så man må tage hatten af. Hvad han da også selv gør i videoen for "Love Train", hvor han er på tur i et eventyrland befolket med masser af legetøj...



Fire stjerner må være minimum:

★★★★

VIDSTE DU...

AT de tre drenge fra "Bros" har fortalt deres fans, at de hader og afskyr nærgående ugebladsfotografer. Resultatet er blevet, at fanklubben (der udelukkende består af piger og derfor kalder sig The Brosettes) har dannet et lokalt engelsk korps, hvis formål det er at drive terror mod nærgående fotografer og smadre deres kameraer.
Problemet er bare, at "Bros" er dobbeltmoralske, for i virkeligheden elsker de at komme i bladene, og deres manager sender stadig forhåndsmeddelelser ud til redaktioner om hvor og hvornår, man kan se "Bros" forskellige steder...





AT Dick Spatsley, øhm undskyld, Rick Astley nu er blevet udpeget til at lave titelmelodien til den næste "James Bond"-film.

AT Bono fra U2 er blevet bedt om at skrive musikken til en film, der er efterfølgeren til "Chinatown". Opfordringen kom fra skuespiller Jack Nicholson, der selv er stor U2-fan.

AT den nye dansestil i London ikke længere hedder Acid, men nu er mere i retning af en stil, der kaldes Garage. Hvad det så end betyder...

AT New Yorkere, der har sans for det hotte, stadig danser en ny dans kaldet "The Huxtable", hvis dansetrin og bevægelser er direkte kopieret fra indledningen til Cosby & Co.

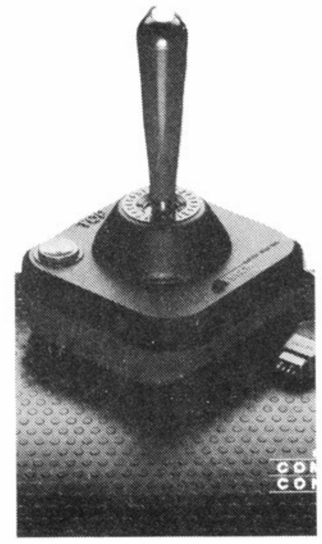
AT filmstjernen Mickey Rourke er set som par sammen med Mica Paris, det nye engelske sangerinde-talent, hvis skive vi anmeldte her i Musik-File for få numre tilbage.

AT Michael Hutchence fra INXS har besøgt Graceland og set gode gamle Elvis Presleys grav, hvorpå han erklærede "Sådan en bums, helt smagløs fyr" og drejede resolut om på hælen.

AT Prince netop har lavet en sang til Bananarama, som de skal inspille i fællesskab i Paisley Park studierne...

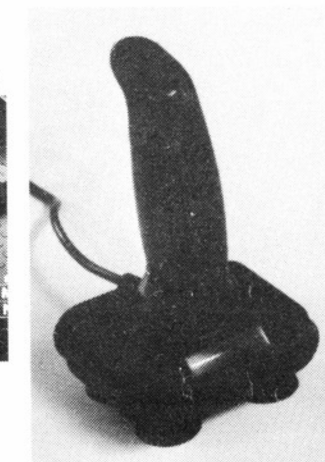
SOFT TODAY TESTER





Wico Bathandle

Wico Boss





Turbo Junior





Wico Red Ball

Konix Navigator

Wico Ergostick

Krig på kniven blandt de mest populære sticks...

Joystickkrigen er begyndt. SOFT TODAYS gæve joystick-krigere er gået i clinch med en stak af de nye (og enkelte af klassikerne) for at se, hvordan de kan klare mosten. Kvalitetsmæssigt er der tale om et broget udbud, og det er en faktor, der betyder meget, hvis du er en flittig "Game-Master". Priserne er også svingende. Men som du vil se, er pris og kvalitet ikke nødvendigvis noget, der følges ad...

For god ordens skyld skal vi oplyse, at de anførte priser kun er vejledende, og at de derfor kan skifte fra forhandler til forhandler.

TURBO QUICKGUN 3
Kr 248.00
Her er en halvpotent "rytmepind" for dig, der bare ikke kan få nok. Sticket er udført i Turbo-seriens velkendte hærdede plast, og det er ikke tilfældigt, at det har tallet "3" i sit navn. Håndtaget er nemlig udskifteligt, alt efter, hvilket spil, du er i gang med, og i kassen følger der rent faktisk ialt tre forskellige håndtag med: Et almindeligt (aflangt), et håndformet (med fingergreb som på en pistol) og et rundt (formet efter hånden, men uden fingergreb).

Uanset hvilket håndtag, du bruger, vil der altid være en fireknap for oven. Desuden er der to fireknapper i basens bund, der forøvrigt indeholder 6 microswitches ialt.

Indeni styrepinden sidder en marv af massivt stål og dette kombineret med den robuste plast, går Turbo Quickgun 3 til et utroligt robust bord-joystick.

En autofire-option er standard indbygget, det samme gælder sugekopperne, der dog ikke er nær så kraftige, som annoncerne for joysticket giver udtryk for (men måske det blot var en fejl på test-eksemplaret).

Der ydes et helt års nedslidningsgaranti, så uanset hvor meget, du river og flækker, er du sikker på at få et nyt, hvis din "tro væbner" må give op inden det første år er gået.

TURBO SUPER 2
Kr 198.00
Også på Turbo Super 2 ydes et helt års garanti mod nedslidning, og også dette joystick er da usædvanligt holdbart, ikke mindst til prisen. Vi prøvede forgæves at rykke ledningen midt over, og smed desuden joysticket ud fra en femte-sals lejlighed og ned på en stor vej - også dette skete der ikke noget ved.

Turbo Super 2 betegnes som et action bordjoystick, og det er da sandt, at det både tåler Decathlon, Summer Games og de andre joystick-dræbende marathonspil.

Sugekopper er der fire af, og ellers minder basen meget om den på Turbo Quickgun 3:

En robust sag med 2 microswitch-styrede fire-knapper.

Der er desuden to ekstra skydetaster i det pistolformede håndgreb, og med ialt 8 microswitches kan Turbo Super 2 ikke kaldes andet end kvalitet - absolut anbefalelsesværdigt til den meget lave pris.

TURBO JUNIOR
Kr. 98.00
Lillebror i Turbo-serien er Turbo Junior, og det er faktisk det eneste joystick, som producenten ikke tør give et års nedslidningsgaranti på.

Det er iøvrigt forståeligt. For selvom også dette stick er udført i hærdet plast, er den generelle "feel" en smule mere usikker end på de øvrige turbo-sticks.

Basen er mindre, og det samme gælder håndtaget - ialt er der to fireknapper, en i håndtaget og en i basen, og som kompensation for den manglende nedslidningsgaranti ydes dog et års garanti mod fabrikationsfejl.

Tidligere kostede Turbo Junior 48.00 kr, men det var i den gamle version. Dette er den nye udgave, og selvom prisen er fordoblet, er det stadig et rimeligt joystcik til en meget, meget lav pris.

Værd at købe, hvis du enten har en lille hånd eller ikke stiller de store krav til ekstrem luxus.

TURBO COBRA
Kr 298.00
Turbo Cobra er den "eksperimenterende" del af Turbo-serien. Et joystcik, der bryder med alle vante normer og vanetænkninger og istedet byder på nyt og anderledes design.

Sticket er et anti-bordjoystick, for det kan faktisk slet ikke stå selv og har derfor heller inegn sugekopper. Til gengæld er det beregnet på at holde oppe i hånden, og det er håndformet på en måde, så det både kan styres af højre- og venstre-håndede personer. Indbygget i sticket er der en enkelt fireknap, som sidder gemt dybt inde i den ergonomiske fingerformede håndgrebs-kontrol, der desuden er lavet, så man ikke får krampe selv efter flere timers spilleri.

Joysticket er meget letløbende og svært at smadre. Ikke lige godt til alle spil, men ultra-hurtigt og et godt nummer-2 joystick til den avancerede spiller, der godt ved, at det er sundt at skifte mellem flere forskellige typer joystick til flere forskellige typer spil.

Der ydes 1 års total nedslidningsgaranti.

WICO BATHANDLE
Kr 299.00
Dette er en klassiker. Wico Bathandle er et "ægte" joystick, helt ned til farverne, der er sorte og røde.

Prisen er i top, men til gengæld er alle Wicos joysticks fremstillet i USA efter de bedste kvalitetsforeskrifter, og som om det ikke hjalp, yder Wico selv et helt års totalgaranti på samtlige af deres produkter. Det betyder, at du ikke kun får dit joystick byttet, hvis der er noget galt med det - selv hvis det rent faktisk er din egen skyld, bytter Wico også. Og det er uanset om du har øvet vold mod det, brugt det som hammer, kørt over det med bilen eller sat det i ovnen og smeltet det!!

I Bathandle sidder der leaf-switches, der er mere holdbare end microswitches, men desværre knap så hurtige.

Selve marven indeni joystick-håndtaget er af massivt rustfrit stål, og der er fire-knapper både på base og i håndtag. Som et minus skal nævnes, at du skifter mellem de to ved hjælp af en lille knap - du kan med andre ord ikke bruge dem frit, men er tvunget til at vælge mellem een af dem.

WICO RED BALL
Kr 329.00
Her er stort set det samme joystick som Bathandle, men med et mindre håndtag, der ikke er aflangt, men kortere og stadig af stål med en rund rød kugle på toppen: The Red Ball.

Specifikationer er fuldt de samme som med Bathandle, men Red Ball ligner endnu mere et [GTE joystick fordi det er en direkte kopi af den type, der er indbygget i spillemaskiner.

Grebet omkring den runde kugle er utroligt godt, og det er få sticks, der er så holdbare som Wicos Red Ball.

WICO ERGOSTICK
Kr 329.00
Her har vi den: Kongen indenfor de ergonomiske joystick. Det her er, som med alt andet Wico, klar luxus. Til gengæld kommer du også til at betale for det - 329 er prisen, og det gør dette stick til en af de dyreste i testen.

Joysticket er med sin ergonomiske holden-i-hånden form af samme type som f.eks. Konix Speedking, det vil sige, at det ikke kan stå på bordet, men hele tiden ligger i din håndflade.

åde almindelige og kejthåndede kan betjene det, og designet er ret lækkert - et sejt

THE "JOYSTICK BATTLE"



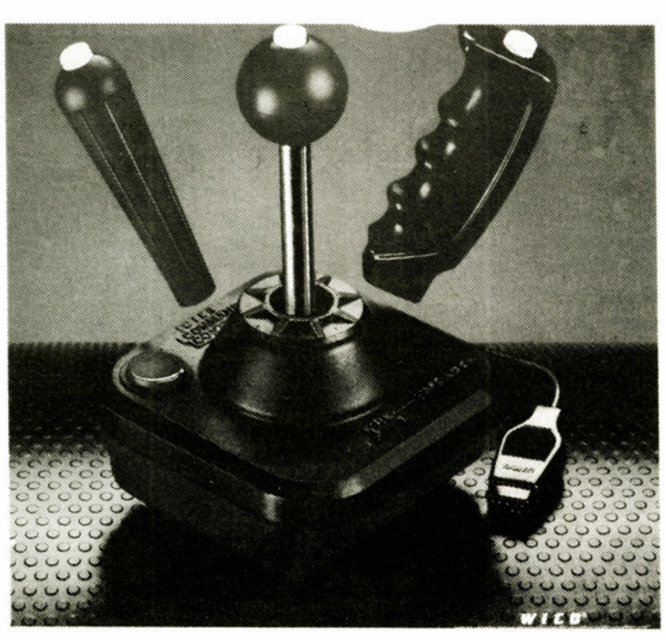
Turbo Quickgun 3



Turbo Cobra



Turbo Super 2



Wico 3-Way

gråt look med fireknap/håndtag i sort plast.

Selve basen er udført i gummi, ikke i plastic, og det gør, at dette stick er det eneste håndstick, der faktisk ikke bliver vådt og fedtet af sved, heller ikke selvom du måske har spillet hele natten og haft det i din hånd i 6-7 timer. Nej, Wico Ergostick opsuger nemlig din hånds sved i sin gummi, og det betyder, at du altid har styr på situationen: Joystiket skrider med andre ord ikke.

Der er microswitches indeni, og det er nogle specielle de luxe microswitches, som er udviklet af det amerikanske luftvåben og den dag i dag bruges i avancerede kampfly. Wico yder på alle deres joysticks 1 års totalgaranti, også mod vold.

KONIX NAVIGATOR
Kr 198.00
Med sin "Navigator" har Konix lavet en videreudvikling indenfor joystickdesign.

Som de garvede i branchen måske husker, var det Konix, der med sin første "Speedking" opfandt de ergonomiske, håndformede sticks, der nu danner skole for alle andre fabrikanter (f.eks. Turbo Cobra og Wico Ergostick).

Nu har Konix taget ergodesignet endnu et skridt videre.

Navigator er nemlig et joystick, der er "vendt på hovedet", om man så må sige.
En enkelt fireknap er der, og i modsætning til den gamle Speedking, kan Navigator også betjenes af venstrehåndede.

Der er microswitches indeni, og det er endog meget hurtige microswitches, så du kan nå at skyde 10 aliens inden du har sagt "SOFT TODAY".

Prisen er også fair: 198 for et stick, der ikke vidste så meget som bare en enkelt ridse selvom redaktionen voldstestede det i flere timer med selv de mest opfindsomme torturmetoder.

Navigator fås blandt andet gennem CPU-kæden.

DELUXE VIDEO CONTROLLER
Kr 148.00
Her er et joystick, der har nogle år på bagen, men ikke desto mindre stadig er at finde i handlen enkelte steder endnu. Og finder du det, er det ikke et dårligt køb - tværtimod.

DVC er testens eneste kinesisk producerede joystick, men hvis du synes, det lyder skræmmende, kan du godt tro nej - det er et MEGET holdbart joystick, der var totalt umuligt at flå fra hinanden, selv under de mest ydmygende tortur-prøver og hårde lastbiltests.

Fire sugekopper er standard, ligesom der på basen sidder en aflang ekstra fireknap, så både højre- og venstre-folk kan komme til. Autofire er også indbygget - den styres med en lille skifter, der sidder bagpå.

Alt i alt: Kvalitet til få penge (men desværre uden nogen form for garanti).

WICO BOSS
Kr 229.00
Den mindste i Wico-serien af amerikanske kvalitets- og luxus-joysticks hedder The Boss.

Det er et stick, der adskiller sig fra de øvrige Wicos på mange måder: For det første er farverne grå og sorte, ikke røde og sorte. Men det gør ikke den store forskel. For det andet er stciekt en del mindre, også det greb, man holder i og som er fingerformet - det er faktisk tydeligt, at fingerformene eller finger-indstillingen, om man vil, er tilrettelagt efter en barnehånd: Håndtaget er nemlig lille og vil nok mest gå rent ind hos dem under 14.

Er man i den alder, er det til gengæld et fedt stick. Det er nemlig meget letløbende, så man skal ikke bruge alle sine kræfter på at rive og flå, men kan til gengæld koncentrere sig om det væsentlige: At SPILLE.

Umiddelbart virker Wico Boss mere skrøbeligt end de andre Wico-sticks, men det skal man ikke lade sig snyde af. Boss har nemlig det, det skal have i form af stål, hærdet plast osv.

Indeni ligger leafswitches - bladkontakter, som er svære at knække - og så skal man naturligvis huske på, at der også på Boss er 1 års smadre- og-tortur-garanti.

WICO 3-WAY
Kr 399.00
Wico 3-Way er testens dyreste stick, og selvom det er et Wico og masser af kvalitet, luxus osv osv, må testholdet nok erkende, at 399 af de runde, det er lige i toppen for, hvad man vil give for et joystick.

Wico 3-Way er da heller ikke noget specielt, bortset fra at det har tre udskiftelige håndtag med dels fingerformet pistolgreb, et aflangt og et halvrundt greb. I hvert af disse går en fireknap op gennem toppen og desuden er der fireknap i basen.

Selve sticket er opbygget meget som Bathandle og Red Ball (se test af disse) og med helt samme specifikationer, garanti osv.

Ideen er den samme som i Turbo Quickgun 3, også testet, som dog kun koster 248,-. Forskellen er ikke så stor, den ligger faktisk kun i kvaliteten, og i og med at Turbo også har en rimelig kvalitet og holdbarhed samt garanti, ja, så må vi desværre nok erkende, at Wico med deres 3-Way har sat prisen en anelse for højt.

Falder den med 100 kroner (eller bare 70) må Wico 3-Way siges at være et super-køb.

Som det er nu... næh.

Her er det suveræne:

Af Kristian Vangsguard og Christian Due

SENESTE FRA ARCADE-HALLEN

De nyeste mønt-spil slår alt...

Bevæg dig ind i spillehallens lumre halvmørke, bevæbnet med en stor sæk fyldt med to-kroner, og du er sikker på ikke at komme ud den første halve dag.

Når du så endelig kommer ud, er der stor sandsynlighed - for ikke at tale om 100%'s sikkerhed - for, at posen, du havde med, nu er om ikke tom, så rimelig slunken.

Så gode er de nye superspil nemlig.

Grafik og lyd går op i en højere enhed med et suverænt gameplay, så det er umuligt at løsrive sig fra dem før man har fyret de første par hundrede kroner af. Pr spil.

Et af de helt nye megaspil er "Hard Drivin", der i skrivende stund knap nok er kommet til Danmark endnu.

Spillet kommer fra Atari, og det er en ægte køresimulation - ikke en racerbilsspil. Bilen, du kører i, er en Chevrolet Corvette, og grafikken er udformet som i en flysimulator, det vil sige med instrumentpanel og et 3D-kig ud gennem forruden.

3D-billeder gennem forruden er set før, men det er mere i form af landskaber og ikke som her, hvor det rent faktisk er VEJEN og dens mange forskellige detaljer, vi koncentrerer os om.

Oprindeligt var det meningen, at "Hard Drivin" skulle have været en køreskole-simulator, men så vågnede en af programmørerne heldigvis op, og fandt ud af, at spillet kunne lave meget mere cash, hvis det blev proppet ud på grillbarerne og ned i biografernes foyerer.

Nå, men sæt dig ind i den nye "bil", drej på rattet og tryk speederen i bund, så kører vi. For at det ikke skal være løgn, så starter du rent faktisk hele spillet ved hjælp af en tændingsnøgle!! Hidsigt.

Og endnu bedre: Du kan vælge mellem automatgear og manuelt gear, alt efter tempa-rament, ligesom du har mulighed for - hvis du vil at begive dig ud på "dødsruten", der er en vej med stunts ligesom dem i film: Altså hoppe over andre biler og den slags.

Alt i alt er "Hard Drivin" et af de mest blærede spil i genren, og når det for alvor kommer til Danmark (denne sommer), spår vi det en fremtid, der er OutRun værdig. Det her er en hel ny slags succes, helt sikkert...

Splatterhouse er vammel

I en helt anden genre finder vi "Splatterhouse", det nyeste fra Namco. Og det er ikke ligefrem nam, men er mere som at træde ind midt i en gammel gru- og skræk-film fra 50'erne engang.

Du er en maskeret helt, der har en stor kødkniv og bevæbnet med den begiver du dig ind i et forhekset hus for at få has på en række små monstre. Først og fremmest er der nogle zombier, men du møder også spøgelser og skeletter på din vej, ligesom der naturligvis er en utrolig masse slimede tingester af ubestemmelig karakter.

Rundt omkring er der kæder med døde mennesker og der kommer også lige pludselig skeletter faldende ned fra lofte. Altsammen er i meget livagtig grafik (det kan de jo, de japsere), og midt i det hele kommer der hjerner og andre vamle ting flyvende gennem luften eller glidende ad gulvbrædderne. Den slags klarer et velplanlagt karatespark dog, så frygt ikke.

Splatterhouse: Spøgelser kommer fra alle sider.



Operation Thunderbolt: Her får du din mission at vide.





Hard Drivin: En køreskole-simulator, der nu er blevet til et af årets fedeste arcade-spil.

På level to bliver det hele endnu sværere. Så er du nemlig fanget i et rum, hvor gebisser bider efter dig og flagermus vil ha' dit blod. Og også her gælds det om at ku' karate.

Ingen tvivl om at "Splatterhouse" er vammelt og helt klart vil gå rent ind hos skrækfans og fans af det uhyggelige. Den eneste skam er, at arcademaskinerne endnu ikke kan fås med lugte indbyggede. Kunne de det, ville denne her kun sende råddenskab og duft af indvolde ud i luften...

Tetris nu i arcaden

Det er ikke hver dag, at almindelige hjemmecomputerspil bliver lavet om, så de kan spilles på arcademaskinerne.

Som regel er det jo snarere omvendt, nemlig at hjemmecomputer-spilfabrikanterne opkøber rettighederne til populære coin-up spil og dernæst laver f.eks. Commodore 64 eller Amiga versioner.

Sådan er det imidlertid ikke med "Tetris", der på mange måder er et usædvanligt game.

For det første er spillet "Made in Russia" (from Russia with love, er det ikke sådan, de kloge siger?).

Og næste punkt er, at det hverken er et skydespil eller noget som helst - det er snarere et spil, hvor man skal bruge hovedet, og det er jo i sig selv noget af et særsyn på grillbarmaskinerne.

Spillet handler om at der falder nogle brikekr ned fra himlen. De har allesammen forskellige former, og mens de falder, skal du være hurtig og sørge for, at de styres på plads: Ideen er nemlig, at brikkerne til sidst skal ligge sådan, at de danner en massiv bjælke (altså en ubrudt linie) vandret - på den måde fjernes et helt felt og du får flere points.

I modsætning til hjemmecomputer-udgaven, har man i arcade-versionen opdelt skærmen i to dele, så man kan spille mod en kammerat på samme tid og på den måde konkurrere med ham. Men er man kun sig selv, kan man naturligvis også nøjes med at spille mod computeren.

"Tetris" er ikke noget særligt, hvis man sammenligner det med udbuddet af fede spil, der er på markedet, men på den anden side er det Anderledes (med stort A) og så kan det vel på sin vis alligevel have sin berettigelse i spillehallens brogede udvalg.

Enten kan man lide den slags eller også synes man, det er døden på larvefødder. Russiske larvefødder.

Efterfølgeren til "Operation Wolf"

Operation Wolf, der nu også er kommet til hjemmecomputerne og især i C64 og Amigaversionerne har fået pæn succes, har længe eksisteret i grillbaren. Så længe, at efterfølgeren nu er kommet en efterfølger, som firmaet bag (Taito) har givet navnet "Operation Thunderbolt" med undertitlen Operation Wolf II.

I "Operation Thunderbolt" starter det hele med, at du er ret detaljeret grafik får instruktioner om din nye mission. Efter den første "snak", trykker du på knappen, og så starter selve spillet: En heftig omgang action, der ikke lader Operation Wolf noget efter i spændingsmættet fart og skyderi.

Der er mange ting tilfælles i de to spil, men "Operation Thunderbolt" har flere skærme end forgængeren. Ellers er der det samme gamle med fjendtlige agenter, der springer frem overalt og forsøger at lave dig om til en si, ligesom der kastes med knive og håndgranater. Fjenderne kommer tættere og tættere på dig og bliver hurtigt meget store, men er du skrap, fyrer du nemt en serie raketter af eller noget andet.

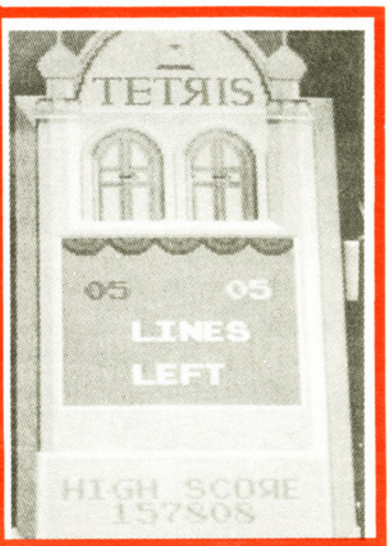
Senere kravler du rundt nede på en støvet beskidt muddersti, hvorfra du angriber helikoptre, fly og fjendtlige tanks. Der er også forsyningstransporter, store lastbiler, der kører forbi, og i det hele taget mange fiffige detaljer.

Senere endnu ser du et fly, og det er din mission: Du skal nemlig skyde en masse kidnappere, mens du skal befri gidslerne. Og vær forberedt på, at nemt er det i hvert fald IKKE..!

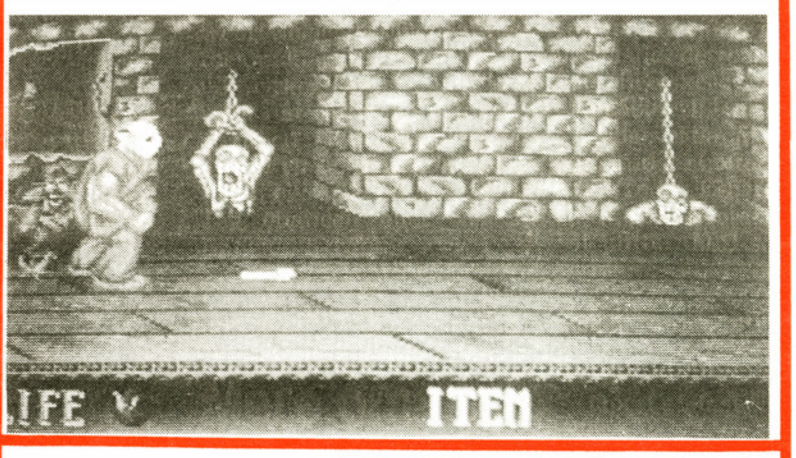
"Operation Thunderbolt" er et sejt spil, der efter alt at gætte på bliver mindst lige så stor en succes som "Operation Wolf". Og allerede nu siger Ocean, at de har købt rettigheder til "Thunderbolt", så glæd dig - engang til august eller september skulle en C64-version være klar, straks efterfulgt af Amiga, Atari ST, Amstrad og Spectrum udgaver. Jo, der er noget at se frem til. Og indtil programmørerne er færdige, kan du jo altid smugtræne lidt på arcadeoriginalen. -Hvis du har kroner nok!



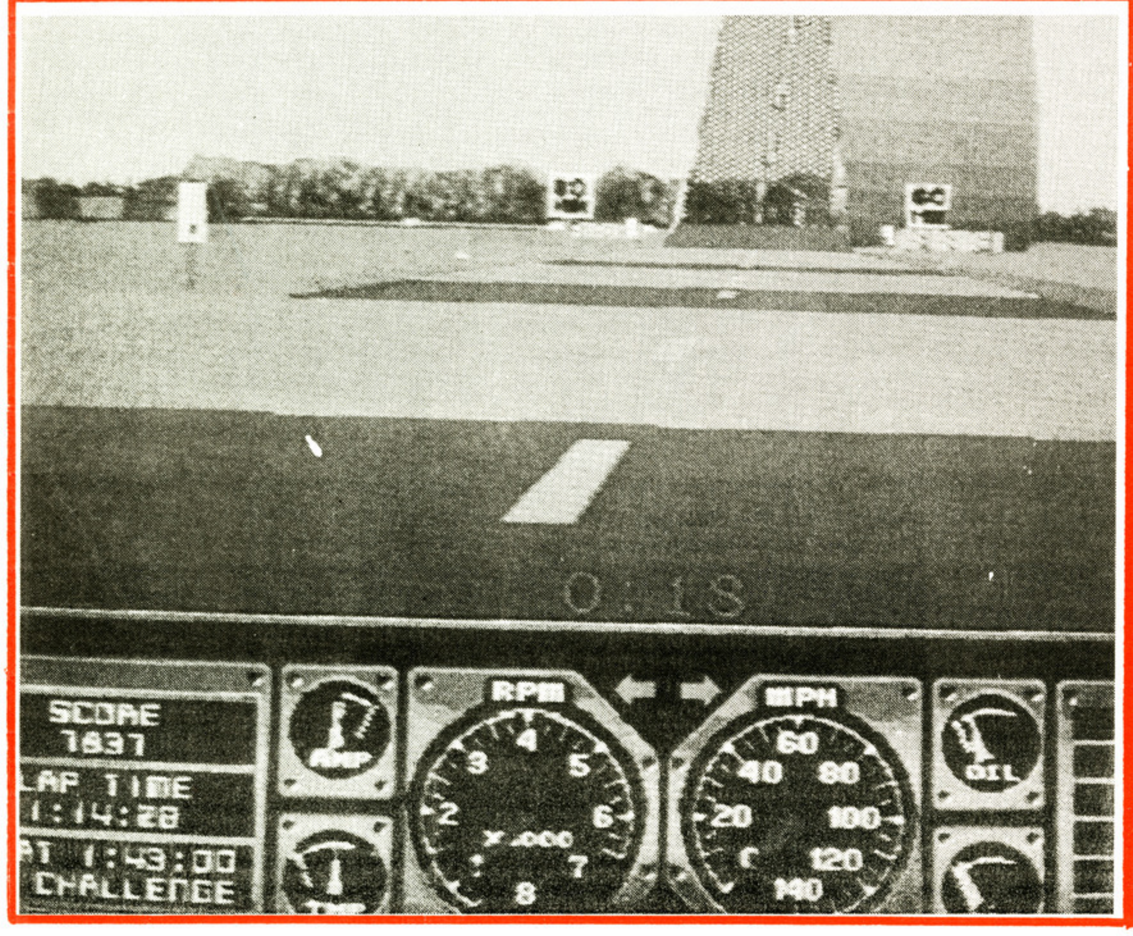
Operation Thunderbolt: Et af de første mål er en gammel fjendtlig kirke.



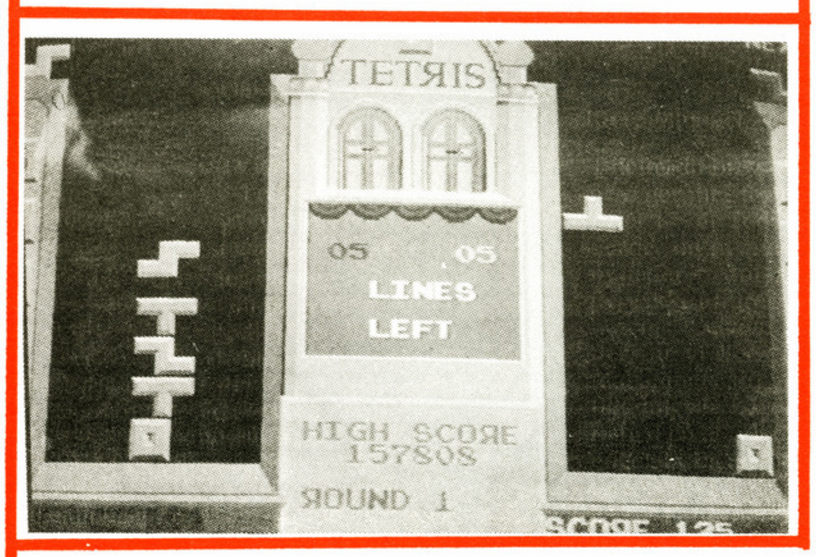
Tetris: Oprindeligt lavet af studerende ved Moskvas universitet.



Splatterhouse: Gru, uhygge, blod og rædsel er dagens ret.



Hard Drivin: Læg mærke til, hvor realistisk broen i baggrunden er designet.



Tetris: "Puslespil", hvor du også skal bruge indersiden af hovedet.



Så lille kan en transportabel, professionel datamat være: A4 og 900 gram

Dansk tastatur kr. 3995.- Engelsk tastatur kr. 3495.-

excl. moms, incl. et års garanti

Z88 er en helt ny type computer til indsats overalt: På arbejdet, hjemme, på rejsen, til møder, i bilen. Tryk på en tast og du er straks igang. Vælg mellem: TEKSTBEHANDLING, REGNEARK, DATABASE, MØDEKALENDER, BASIC OG VT-52 TERMINAL. Du har hele tiden adgang til UR, ALARM, REGNEMASKINE, EVIGHEDSKALENDER m.m. Det hele er indbygget i ROM. Du behøver ikke gøre en opgave færdig, før du starter på en anden. Z88 husker, hvor langt du er kommet. Du kan arbejde uafbrudt i 20 timer på et sæt almindelige batterier, men sluk bare, hvis du bliver forstyrret. Batterierne får CMOS RAM'en til at huske alt, indtil du igen får tid. Også hvis det først er om et år.

FACTS OM Z88

SKÆRM: Supertwist LCD 64x640 pixels, 8 linier á 80 tegn + index, side-layout og system meddelelser.

TASTATUR: Fuld størrelse, 64 lydløse taster med kort vandring.

UDBYGNING: 3 porte til 32K, 128K eller 512K, RAM kort og EPROM kort samt ROM baseret software.

KOMMUNIKATION: RS-232C port med 9 polet D-stik for tilslutning til printer, modem eller andre computere.

TILBEHØR: RAM kort, EPROM kort, EPROM sletter, serielt printerkabel, parallelt printerkabel, PC-LINK, BBC-LINK og MAC-LINK for filoverførsel og konvertering, MODEM, STRØMFORSYNING.

Du vil lede forgæves efter noget at sammenligne med. Der har nemlig aldrig før været en computer som denne!

DanSoft

Postbox 717, 2730 Herlev
Tlf. 01 28 81 01

Z88
CAMBRIDGE
COMPUTER

JA TAK!

Send mig straks _ stk. Z88

Send mig en brochure ☐

Navn: __________________

Adresse: __________________

Postnr./by: ____________ Tlf.: ________

Sendes til: Dansoft, Postbox 717, 2730 Herlev